



UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

# DISEÑO DE INDUMENTARIA *DANCE COVER* PARA LA CIUDAD DE CUENCA:

CONSIDERACIONES EXPRESIVAS,  
ERGONÓMICAS Y DE COSTOS

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

AUTOR

**DORIAN JAVIER BUSTOS CRIOLLO**

TUTOR

DIS. MAGDALENA RUHT GALINDO  
ZEAS, MGT.

CUENCA - ECUADOR

2024







UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY

FACULTAD  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

# **DISEÑO DE INDUMENTARIA DANCE COVER PARA LA CIUDAD DE CUENCA:**

CONSIDERACIONES EXPRESIVAS,  
ERGONÓMICAS Y DE COSTOS

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE:  
**LICENCIADO EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA**

AUTOR  
**DORIAN JAVIER BUSTOS CRIOLLO**

TUTOR  
DIS. MAGDALENA RUHT GALINDO  
ZEAS, MGT.

CUENCA - ECUADOR  
2024



## **Dedicatoria**

Dedico esta tesis a los bailarines y diseñadores que dedican su vida al arte, y para aquellos que me han motivado e inspirado a ser mejor.



## Agradecimientos

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mis padres, Esther y Hernán, quienes siempre me han apoyado incondicionalmente en este camino hacia la culminación de mi tesis. Su amor, paciencia y constante aliento han sido fundamentales para alcanzar este logro.

También quiero agradecer a mis hermanos, quienes han sido mi fuente de motivación y apoyo durante todo este proceso. Su compañía y ánimo han sido un pilar fundamental en mi camino hacia la finalización de esta tesis.

A mi abuelita Elvia, mi más sincero agradecimiento por su cariño, sabiduría y consejos que me han inspirado a seguir adelante y no rendirme en este proyecto tan importante para mi formación académica.

Por último, quiero agradecer a mi tutora, Dis. Ruht Galindo por su invaluable orientación, apoyo y sabios consejos que han sido clave para el éxito de mi investigación. Su dedicación y profesionalismo han sido fundamentales para que pueda culminar esta etapa con éxito.

A todos ustedes, les estoy eternamente agradecido por ser parte de este importante logro en mi vida. Sin su amor, apoyo y guía, este camino hubiera sido mucho más difícil de recorrer. ¡Gracias de todo corazón!





# ÍNDICE

Contenido	
Dedicatoria	5
Agradecimientos	7
ÍNDICE	9
ÍNDICE FIGURAS	11
RESUMEN:	13
ABSTRACT:	13
INTRODUCCIÓN	15
Capítulo 1: Contextualización	
1.1. <i>DANCE COVER</i>	18
1.1.1.- Generalidades del <i>dance cover</i> y el K-pop	19
1.1.2.- Dimensión expresiva en el K-pop	24
1.1.3.- Grupos de baile de <i>dance cover</i> en Cuenca	26
1.2 Generalidades del diseño de indumentaria	30
1.2.1 La línea de indumentaria	31
1.2.2 Dimensión expresiva en la indumentaria	32
1.2.3 Upcycling en indumentaria	33
1.2.4 Producción de indumentaria	33
1.2.4.1 Costos de producción	33
1.2.4.1.1 Métodos para la reducción de costos de producción de trajes para <i>dance cover</i>	34
1.3.1 Ergonomía	35
1.3. Trajes para <i>dance cover</i>	35
1.3.2 Ergonomía en el diseño de indumentaria	36
1.3.3 Ergonomía en trajes de baile	37
1.3.4 Producción de indumentaria <i>dance cover</i>	37
1.3.5 Trajes utilizados por los grupos de baile de <i>dance cover</i> en Cuenca	38
Capítulo 2: Planificación	
2.1. Perfil de usuario	42
2.1.1.- Variables demográficas	42
2.1.2.- Variables psicográficas y conductuales	42
2.1.3- Análisis del grupo escogido y sus integrantes. Estilo, antropometría, presupuesto.	42
2.1.3.1 Estilo del grupo	42
2.1.3.2 Antropometría	43
2.1.3.3 Presupuesto	43
2.2 Definición del programa de Brief	44
2.2.1 Descripción del proyecto	44
2.2.2 Antecedentes	44
2.2.3 Target	44
2.2.4 Mensaje	44
2.2.5 Cromática	44
2.2.6 Materiales	44
2.2.7 Constantes y variables	46
2.2.8 Tecnologías aplicadas	46
2.2.9 Análisis de tendencias	48
2.2.10 Presupuesto	50
2.2.11 Entregables	50
2.3 Conceptualización y estrategias creativas	51
2.3.1 Concepto	51
2.3.2 Inspiración	51
2.3.3 Moodboard	52
2.3.4 Análisis morfológico	53
2.3.5 Bocetación	53
Capítulo 3: Anteproyecto	
3.1.- Ideación	56
3.1.1.- Lluvia de ideas	56
3.1.2 Inspiración	56
3.2. Proceso creativo	58
3.2.1.- Moodboards	58
3.2.1.1.- Moodboard de conceptualización	58
3.2.1.2.- Moodboard de inspiración	58
3.2.1.3.- Moodboard de tendencias	58
3.2.2 Análisis morfológico	63
3.3. Bocetación	65
3.3.1.- Bocetos rápidos	65
Capítulo 4: Resultados	
4.1. Diseño Final	82



4.1.1.- Ilustraciones profesionales de la línea de indumentaria	82
4.2. Concreción	90
4.3.- Documentación técnica	92
4.3.1.- Fichas técnicas	92
4.4. Puesta en escena	110
4.4.1 Fotografía profesional de la línea de indumentaria	110
4.3.2.- Registro de la puesta en escena	127
CONCLUSIONES	128
RECOMENDACIONES	129
Referencias	130



# ÍNDICE FIGURAS

Figura 1.	18	Tabla 2	45	Figura 67.	92
Figura 2.	18	Tabla 3	46	Figura 68.	93
Figura 3.	19	Figura 35.	47	Figura 69.	94
Figura 4.	20	Figura 36.	47	Figura 70.	95
Figura 5.	20	Figura 37.	47	Figura 71.	96
Figura 6.	20	Figura 38.	48	Figura 72.	97
Figura 7.	21	Figura 39.	49	Figura 73.	98
Figura 8.	21	Figura 40.	49	Figura 74.	99
Figura 9.	21	Figura 41.	52	Figura 75.	100
Figura 10.	21	Figura 42.	52	Figura 76.	101
Figura 11.	22	Figura 43.	53	Figura 77.	102
Figura 12.	22	Figura 44.	54	Figura 78.	103
Figura 13.	22	Figura 45.	56	Figura 79.	104
Figura 14.	22	Figura 46.	59	Figura 80.	105
Figura 15.	23	Figura 47.	60	Figura 81.	106
Figura 16.	23	Figura 48.	61	Figura 82.	107
Figura 17.	23	Figura 49.	62	Figura 83.	108
Figura 18.	24	Figura 50.	64	Figura 84.	109
Figura 19.	25	Tabla 4	65	Figura 85.	111
Figura 20.	26	Figura 51.	66	Figura 86.	112
Figura 21.	27	Figura 52.	68	Figura 87.	113
Figura 22.	29	Figura 53.	70	Figura 88.	114
Figura 23.	30	Figura 54.	72	Figura 89.	115
Figura 24.	31	Figura 55.	74	Figura 90.	116
Figura 25.	31	Figura 56.	76	Figura 91.	117
Figura 26.	31	Figura 57.	78	Figura 92.	118
Figura 27.	32	Figura 58.	83	Figura 93.	119
Figura 28.	32	Figura 59.	84	Figura 94.	120
Figura 29.	35	Figura 60.	85	Figura 95.	121
Figura 30.	36	Figura 61.	86	Figura 96.	122
Figura 31.	37	Figura 62.	87	Figura 97.	123
Figura 32.	37	Figura 63.	88	Figura 98.	124
Figura 33.	40	Figura 64.	89	Figura 99.	125
Figura 34.	43	Figura 65.	90	Figura 100.	126
Tabla 1	45	Figura 66.	91	Figura 101.	127



## RESUMEN:

Actualmente en Cuenca, el baile ha incrementado considerablemente, con la incorporación de nuevos géneros musicales, sin embargo, no se consideran a los bailarines de *dance cover* para diseñar prendas que se ajusten a diferentes necesidades. Es por esto que el presente proyecto tiene como objetivo el desarrollo de indumentaria que responda a los criterios ergonómicos, expresivos y de precios dentro de la producción de indumentaria *dance cover*, para ello se utilizan diferentes técnicas textiles para llegar a prendas únicas y económicas que reflejan el estilo y la comodidad.

Palabras clave: Moda, K-pop, *Dance cover*, indumentaria de baile, diseño.

## ABSTRACT:

Currently in Cuenca, dancing has increased considerably, and the incorporation of new musical genres like K-pop has led designers to have new visions in this field, however *dance cover* dancers are not considered to design garments that fit different needs. This is why this project aims to develop clothing that responds to ergonomic, expressive and price aspects within the production of *dance cover* clothing. For this, different textile techniques are used to achieve unique and economical garments that reflect .style and comfort.

Key words: Fashion, K-pop, *Dance cover*, dance clothing, design.







## INTRODUCCIÓN

Los diseñadores de la ciudad de Cuenca, se han involucrado en el desarrollo de prendas de vestir para diferentes ocasiones. Sin embargo, a pesar de elaborar prendas para los géneros más escuchados como ritmos tropicales o tradicionales, un género en auge como lo es el K-pop se ha dejado de lado, en donde se ha podido evidenciar la ausencia de estilo y diferenciación de los bailarines para sus presentaciones, además se deja de lado la comodidad para realizar diferentes movimientos.

Esta escasez impide el desarrollo escénico, es por esto que los bailarines optan por un consumo de indumentaria extranjera, principalmente coreana, estas prendas, además de tener un estilo acorde a los diferentes conceptos que existen dentro del K-pop, son cómodas, sin embargo, lamentablemente no están al alcance económico de la mayoría de bailarines, o fanáticos de este género, debido al incremento de importaciones, costos de materia prima, entre otros.

Para esto, se plantea la incorporación de los tres aspectos: expresividad, ergonomía y reducción de costos dentro del proceso de diseño y confección de las diferentes prendas. Esta fusión está pensada para un buen desenvolvimiento escénico por parte de los bailarines, en donde los diferentes movimientos en las coreografías implican que la ropa tenga elasticidad y resistencia.

El objetivo de este proyecto es combinar, mediante técnicas y tecnologías textiles, los aspectos de economía, expresividad y ergonomía. Para llevarlo a cabo, se inicia con una investigación bibliográfica y un estudio de campo, con la finalidad de conocer al usuario y adentrarnos a este género, para entender las características necesarias que debe tener una prenda para *dance cover* y las estrategias óptimas para la reducción de costos de producción.

El proyecto culmina con la creación de una línea de 7 conjuntos de indumentaria para bailarines de *dance cover*. Esta línea es una base para integrarse dentro de este mercado potencial, dando nuevas oportunidades al campo del diseño. Además se pretende motivar a los diseñadores a seguir combinando técnicas y tecnologías que permiten mejor desenvolvimiento por parte de los usuarios.







# Capítulo 1

Contextualización



# 1.1. DANCE COVER

Durante los últimos años el Hallyu, traducido como "ola coreana", se ha incrementado en gran medida gracias a los medios de entretenimiento coreanos como son: el anime, los doramas, el K-fashion, el K-pop, entre otros. Gracias a la gran popularidad que llega a tener este fenómeno a nivel global, se ha llegado a incorporar en estilos de vida de niños y, en su mayoría, jóvenes de diversas regiones. Cabe destacar que, esta aceptación por el género musical, ha llevado años para poder adaptarse en las diferentes culturas dentro de los seguidores del K-pop, gracias al arte que se transmite por diferentes medios. Según Leung (2012) el K-pop es definido como un género de música coreana que incorpora una variedad de estilos, incluyendo pop, hip-hop, rap, rock, R & B y música electrónica.

Figura 1.  
Hallyu



Nota: Tomado de Bentley [fotografía] [https://marvel-b1-cdn.bc0a.com/f00000000299134/www.bentley.edu/sites/default/files/styles/media\\_image\\_xl/public/2020-10/MC.605.20%20Hooray%20for%20Hallyu\\_SMALLER.jpg?itok=k7y1rkbb](https://marvel-b1-cdn.bc0a.com/f00000000299134/www.bentley.edu/sites/default/files/styles/media_image_xl/public/2020-10/MC.605.20%20Hooray%20for%20Hallyu_SMALLER.jpg?itok=k7y1rkbb)

Según Blanco (2019) el género se establece desde mediados de los 90, mientras que Dávalos y Díaz mencionan que inicia a principios del siglo XXI, pues después de la segunda Guerra Mundial, el Occidente comienza a tener mayores avances tecnológicos y a tomar posición en diferentes ámbitos como: económico, social y político, así iniciando el Hallyu, pero indica que en los 90's la cultura coreana toma más fuerza.

Entonces se puede establecer que la ola coreana comenzó en

la década del 60, pero tuvo su auge a mediados de los noventa con las industrias del entretenimiento y la combinación del desarrollo tecnológico de esa época, los primeros grupos de jóvenes que incorporan al canto, coreografías sincronizadas y videos musicales. Si buscamos en nuestra historia, algo similar sucedió en América con los boygroups y girlgroups que luego fueron separándose, a comparación de Oriente que los potenció.

El K-pop, dentro de esta ola coreana, se expande mediante la música pop coreana, donde los seguidores de este género están inmersos, ya que sus ídolos interpretan temas acompañados de videos atractivos y coreografías fantásticas.

Figura 2.  
K-pop



Nota: Tomado de YG Entertainment [fotografía] <https://yg-babymonster.com/music/STIMAIN/img/babymonster.png>

En conjunto, como menciona Campos (2023), se pueden observar nuevas formas de socialización, relacionadas con el uso de tecnología y redes sociales, así como el manejo de diferentes dispositivos, medios a través de los cuales los jóvenes crean relaciones y redes tanto de manera individual como conjunta, forjando un reconocimiento identitario. Es importante señalar que al reconocer esta nueva identidad forjada por el K-pop, los jóvenes pueden convertirlo en un hobby o una forma de sustento económico.



Los grupos de K-pop, al tener una variedad de estilos y conceptos, las interpretaciones acompañadas de bailes resultan visualmente atractivas, lo que despierta el interés de los jóvenes por recrear estas coreografías, lo cual se denomina “*dance cover*”. En estas presentaciones, videos y concursos, los fans de los diferentes grupos coreanos demuestran su talento mediante movimientos, maquillaje y vestimenta.

De hecho, según Soren (2020) en una entrevista realizada por Campos (2020), entre los jóvenes inmersos en el K-pop se enfatiza que las coreografías son el elemento que hace que este género sea diferente y único, ya que incorpora una amplia variedad de ritmos y pasos de baile, así como letras y música con ritmos atractivos para diversos públicos.

### 1.1.1.- Generalidades del *dance cover* y el K-pop

Dentro del K-pop, las multitudes elogian a diferentes grupos ya sea por afinidad a la música, estilo, coreografías o a sus ídolos en general. Según Liew (2013), en términos de apropiación de las coreografías de baile del K-pop, este elemento posmoderno se invoca a través de la mutación consciente y constante por parte de los fans de las actuaciones originales de estos grupos. Esta transformación se refleja en el movimiento, así como en los bailarines “oficiales”, el K-pop se presenta con un perfil que está familiarizado con las culturas y costumbres de diversos países, mostrándose abierto a ellas de manera más colorida por parte de los fanáticos.

Vargas y Woo Park (2015) expresan que la industria del entretenimiento coreano es producida por grandes compañías que entrenan a los ídolos desde la adolescencia para lidiar con la fama y los fans. La mayor parte de esta música incluye baile y es interpretada por grupos o solistas formados bajo estos diferentes sellos. Los más conocidos y funcionales son Big Hit Entertainment, que forma grupos como BTS y TXT; YG Entertainment, de donde surge BLACKPINK, BABYMONSTER y Treasure; JYP Entertainment, que entrena a Twice, Itzy y StrayKids; y SM Entertainment, donde se forjan Aespa, Red Velvet y NCT, los cuales son íconos de esta industria. En otros casos, son los grupos los que llegan a ser famosos en lugar de la empresa, como en los casos de Everglow, MAMAMOO, (G)I-dle y Triple S, entre otros. Esto se refleja en la venta de mercancía, álbumes, reproducciones y visualizaciones en diversas plataformas digitales y de streaming.

Desde aquí nace la competencia entre empresas, grupos

Figura 3.  
Grupo de K-pop de JYP



Nota: Tomado de JYP Entertainment [fotografía] [https://lv2-cdn.azureedge.net/straykids/0611021d714948388f19cce9635539ce-09%20%EB%8B%A8%EC%B2%B4-1\\_019\\_13971-F2.jpg](https://lv2-cdn.azureedge.net/straykids/0611021d714948388f19cce9635539ce-09%20%EB%8B%A8%EC%B2%B4-1_019_13971-F2.jpg)

o fanáticos, donde hacen lo posible para que un video musical o una canción llegue a viralizarse en redes sociales a nivel mundial. Además, se realizan diferentes eventos como tours, reuniones con fans, firmas de autógrafos, entre otros.

Según Chicaiza (2021), dentro de la industria del K-pop se exige un gran potencial a los artistas para poder debutar o continuar una carrera artística. Como ya se mencionó, no es solo música coreana. Para Martínez (2019), este género está influenciado por ritmos occidentales, pero también recoge valores de la sociedad coreana que a través del tiempo se han cuidado y perseguido.

“Para el Cónsul y agregado cultural de Corea del Sur en Perú, el K-Pop es una fusión de la tradición coreana con la modernidad occidental. Conlleva el empuje, el ánimo; así como la tristeza y la frustración de los pobres cuando ven las diferencias que existen con los ricos [...] a los coreanos les gusta mucho cantar y bailar y es ahí donde expresan lo que sienten” (Martínez, 2019, p. 36).

De este modo, se interpretan las melodías y letras como reflejo de los sentimientos de un grupo, pues mientras las emociones y sentimientos comparten un espacio en la canción, los pasos de baile los expresan de manera corporal.

Según Blanco (2019), el pop coreano, al ser amplio en género musical, puede mezclar diversos ritmos, estilos, pasos de baile y algo importante: el juego de colores, que no suele repetirse

seguido. También se caracteriza por sus elementos transnacionales y la búsqueda de lo único, lo diferente, que tiene que ver con poder sintetizar la esencia del artista en un producto jamás antes visto. El K-pop lleva a consumir un tipo de música que, al estar tan abierto en posibilidades de ritmos y compases, hace que no se repita lo que se escucha. Pero no solo conviven estos dos elementos (música y baile) dentro de una composición, pues los grupos están inmersos en conceptos que ayudan a definir una identidad y estilo de cada grupo. Este elemento afecta a la letra, composición de videos y la indumentaria de los artistas.

Para esta distinción de posibilidades, los conceptos que se han modificado o incorporado a través de los años logran una narrativa musical congruente con musicalidad y letra que pueden ir desde algo clásico hasta algo innovador, entre los que se pueden destacar, según Bosch (2023), en clásicos son:

**Bad Boy:** Relacionado con grupos masculinos, trata sobre chicos que se involucran en problemas, que van desde peleas hasta robos, pero es lo llamativo para los fans, pues en videos musicales, los conflictos que realizan los hacen resaltar.

Figura 4.  
Concepto Bad Boy



Nota: Tomado de Pinterest [fotografía] <https://i.pinimg.com/564x/6a/41/d6/6a41d609272e86e5800c2f3ed7656509.jpg>

**Dark-Oscuro:** Como su nombre lo dice suele ir desde indumentaria oscura hasta un estado de ánimo serio y temas sombríos. Existen ocasiones en donde se lo relaciona con el horror o el terror.

Figura 5.  
Concepto Dark



Nota: Tomado de Pinterest [fotografía] <https://i.pinimg.com/564x/16/39/8a/16398a310de66dd98b5e5b9d8734e600.jpg>

**Fantasia:** Dentro de fantasía se abarcan todos los temas míticos y místicos como un cuento de hadas, pues la variedad de elementos y personajes en este concepto hacen que un video pueda ser tan mágico como tenebroso.

Figura 6.  
Concepto Fantasía



Nota: Tomado de Reddit [fotografía] <https://i.redd.it/newjeans-the-2nd-ep-get-up-teaser-photos-v0-wcj5c2d2sk8b1.jpg?width=3000&format=png&auto=webp&s=45ffc1c4a8a2fa6602a29c747584193ae74ca00e>

**Girl Crush:** El concepto por el cual el empoderamiento femenino da lugar, es sexy, atrevido e impactante. Suele tratar en su mayoría de fuerza, confianza y dominio por parte de las mujeres, dando así un ejemplo a otras chicas y



llegando a ser modelos a seguir, en conjunto las coreografías y sonido son fuertes y potentes.

Figura 7.  
Concepto Girl Crush



Nota: Tomado de Kpopping [fotografía] <https://kpopping.com/documents/b2/2/3451/BlackPinkjpe2v=bdea8>

**Inocente-Cute:** En su mayoría es usado por mujeres, aunque en la actualidad se está incrementando en grupos de chicos, este concepto tiene temas inocentes, tiernos e infantiles.

Figura 8.  
Concepto Cute



Nota: Tomado de Kpopping [fotografía] [https://kpopping.com/documents/5a/1/6082/26467064977\\_a33583b46c\\_ojpe2v=da6a7](https://kpopping.com/documents/5a/1/6082/26467064977_a33583b46c_ojpe2v=da6a7)

**Retro:** La finalidad de este concepto es traer de vuelta los ritmos de antes, los cuales pueden ir desde 1920 hasta 2000, con ritmos como jazz, disco, hip-hop, entre otros. Varios artistas lo usan, dado que, los temas suelen traer consigo la nostalgia de épocas vividas.

Figura 9.  
Concepto Retro



Nota: Tomado de X [fotografía] [https://twitter.com/bts\\_bighit/status/1297081178571149312/photo/2](https://twitter.com/bts_bighit/status/1297081178571149312/photo/2)

**Sci-Fi:** Los avances tecnológicos en varios ámbitos traen consigo el surgimiento de este concepto, ya que abarca el futuro o mundos alternativos, incluso utopías. Esto incluye viajes espaciales, viajes en el tiempo, robots y mucho más.

Figura 10.  
Concepto Sci-Fi



Nota: Tomado de dbkpop [fotografía] [https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2021/12/Everglow\\_return\\_of\\_the\\_girl\\_concept\\_all\\_group.jpg](https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2021/12/Everglow_return_of_the_girl_concept_all_group.jpg)



**Sexy:** Sensualidad en otra palabra, se define este concepto con características en donde se usan vestuarios ajustados, coreografías provocativas y una conexión con el público. Este estilo suele ser usado por grupos con experiencia en la industria del K-pop debido a que muestran una imagen madura.

Figura 11.  
Concepto Sexy



Nota: Tomado de Allkpop [fotografía] [https://www.allkpop.com/upload/2022/10/content/031614/web\\_data/allkpop\\_1664829406\\_untitled-1.jpg](https://www.allkpop.com/upload/2022/10/content/031614/web_data/allkpop_1664829406_untitled-1.jpg)

**Tradicional:** Ocasionalmente la cultura tradicional de corea se hace presente en los videos musicales de los grupos implementando instrumentos, sonidos, vestimenta, como hanboks (túnica de corea) y el daegeum (flauta transversal).

Figura 12.  
Concepto Tradicional



Nota: Tomado de Laodong [fotografía] <https://media-cdn-v2.laodong.vn/Storage/NewsPortal/2022/8/19/1082600/Blackpink-8C.jpg>

Los conceptos mencionados describen estados de ánimo, emociones o situaciones que pueden interpretarse de diversas maneras, pero existen otros que tienen un significado específico, como un concepto escolar, o un concepto veraniego, en donde toda la ambientación es delimitada, pero a su vez pueden ir relacionadas a los demás conceptos. Por otro lado, los conceptos innovadores van surgiendo en estos días, tales son los casos de los siguientes grupos:

**AESPA:** Concepto en donde se mezclan dos mundos, el real y el virtual, en donde existen avatares y humanos. Sus videos musicales entrelazados contando una historia en "KWANGYA", el mundo virtual, en donde buscan derrotar a un villano llamado "Black Mamba" que intenta dominar todo.

Figura 13.  
Grupo Aespa



Nota: Tomado de dbkpop [fotografía] [https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2022/07/aespa\\_girls\\_teaser\\_2\\_all\\_group\\_3.jpg](https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2022/07/aespa_girls_teaser_2_all_group_3.jpg)

**NEWJEANS:** Traen un concepto refrescante, con estilo Y2K, estilo usado en el pasado, especialmente los 2000, pero a la vez muestra inocencia en videos musicales, combinándolo con bailes enérgicos.

Figura 14.  
Grupo NewJeans



Tomado de Hallyusg [fotografía] <https://www.hallyusg.net/wp-content/uploads/2023/06/NewJeans-OMG-Concept-Teasers-documents-1.jpeg>



NCT: El concepto del grupo no es único, pues al tener varias subunidades en donde van debutando diferentes miembros, le da una nueva perspectiva al grupo en cada canción, se enfocan en diferentes regiones, estilos e idiomas.

Figura 15.  
Grupo NCT



Tomado de Allkpop [fotografía] [https://www.allkpop.com/upload/2021/08/content/021215/web\\_data/allkpop\\_1627921203\\_untitle-1.jpg](https://www.allkpop.com/upload/2021/08/content/021215/web_data/allkpop_1627921203_untitle-1.jpg)

TRIPLES: Un sistema de grupo en donde las miembros intercambian roles, dentro de los cuales se encuentran, visuales, raperas, vocalistas y centros. Además, pudiendo debutar en solitario y en más subunidades, en donde las integrantes y fans tienen capacidad de votar para decidir qué miembro estará en la subunidad y qué canción será mostrada al público.

Figura 16.  
Grupo Triples



Tomado de Kprofiles [fotografía] <https://kprofiles.com/wp-content/uploads/2022/05/ot24-1-900x600.jpg>

MAVE: Grupo de K-pop conformado enteramente por avatares, en donde sus videos musicales se desarrollan en ciudades del futuro y coreografías increíbles.

Figura 17.  
Grupo Mave



Nota: Tomado de imgur [fotografía] <https://i.imgur.com/IG43cdY.jpeg>

Estos conceptos van aumentando y modificándose, ya que la imaginación llega a ser el límite. Además, siempre se está innovando en la industria del K-pop debido a los estándares para ídolos, tanto en belleza como en talento

Blanco (2019) también nos dice que hay tres maneras de vincularse al K-pop. La primera es a través de los “fandoms”, los cuales son grupos en internet que al identificarse con un grupo llegan a tener un nombre específico. Un ejemplo son los Reveluv, quienes son fans del grupo Red Velvet, o Midzy, fans del grupo ITZY.

La segunda manera es a través de los fanclubs, los cuales son colectivos que suelen organizar eventos en torno a un grupo de K-pop. Por ejemplo, celebran cumpleaños o aniversarios de los grupos entre los fans.

Y la tercera forma es el *Dance Cover*, donde los fans practican el baile de sus ídolos expresándose en su dimensión kinética mediante las diferentes puestas en escena.

Gracias a estas maneras de relación con el género musical, se ha expandido rápidamente, convirtiéndose en un estilo de vida. Los eventos, presentaciones y fiestas siempre se llevan a cabo para



demostrar que un fandom o grupo puede llegar a ser el mejor, siempre teniendo en cuenta las diferencias.

Estos conceptos van aumentando y modificándose, ya que la imaginación llega a ser el límite. Además, siempre se está innovando en la industria del K-pop debido a los estándares para ídolos, tanto en belleza como en talento.

Blanco (2019) también nos dice que hay tres maneras de vincularse al K-pop. La primera es a través de los “fandoms”, los cuales son grupos en internet que al identificarse con un grupo llegan a tener un nombre específico. Un ejemplo son los Reveluv, quienes son fans del grupo Red Velvet, o Midzy, fans del grupo ITZY.

La segunda manera es a través de los fanclubs, los cuales son colectivos que suelen organizar eventos en torno a un grupo de K-pop. Por ejemplo, celebran cumpleaños o aniversarios de los grupos entre los fans.

Y la tercera forma es el *Dance Cover*, donde los fans practican el baile de sus ídolos expresándose en su dimensión kinética mediante las diferentes puestas en escena.

Gracias a estas maneras de relación con el género musical, se ha expandido rápidamente, convirtiéndose en un estilo de vida. Los eventos, presentaciones y fiestas siempre se llevan a cabo para demostrar que un fandom o grupo puede llegar a ser el mejor, siempre teniendo en cuenta las diferencias.

De hecho, gracias a la relevancia que ha adquirido el dance

Figura 18.  
Fandom Army



Nota: Tomado de La República [fotografía] <https://larepublica.cronosmedia.glr.pe/original/2022/05/31/62979e78ea93d87b837f0519.jpg>

cover en el mundo, los grupos se han visto obligados a lanzar paralelamente a sus videos promocionales grabaciones de los ensayos de las coreografías sin edición alguna, etiquetados en YouTube como “dance practice video” (Campos, 2023, p. 5).

Estos videos son la base fundamental para poder realizar un *dance cover*; en ellos se muestran los pasos de baile de manera detallada y con cambios de posiciones notorias, lo que ayuda a los bailarines en la distribución del escenario y la recreación de las coreografías. En estos videos, se suele recurrir al modo espejo, donde se refleja el video para que la coreografía quede exactamente igual a la original.

Campos (2023) resalta que el *dance cover* articula dos procesos didácticos: uno individual y otro colectivo. El primero responde a la elección o asignación de un miembro de las coreografías del K-pop para poder analizar y estudiar los pasos realizados por ese ídolo.

El segundo es donde los miembros de un grupo de *dance cover* se organizan mediante ensayos o reuniones para determinar las transiciones grupales, movimientos y formaciones con la finalidad de una buena puesta en escena y mejorar la coordinación. En la mayoría de los casos, el trabajo suele ser autónomo, ya que los bailarines memorizan las coreografías practicándolas solos en sus hogares. Sin embargo, las reuniones o prácticas de estos grupos tienen la finalidad de corregir los pasos y posiciones del baile que realizan incorrectamente.

### 1.1.2.- Dimensión expresiva en el K-pop

Dentro del mundo artístico se consideran diferentes formas en las que se puede ver reflejada esta expresión de sentimientos, emociones o saberes, en el caso del baile, Laban (1983, 1987, citado en Gómez 2005) los conceptos de dimensiones dentro de la expresión corporal, se representan en tres que se consideran pilares:

#### 1. Dimensión expresiva:

Se define como la toma de consciencia de todas las posibilidades en que se puede dar un movimiento. A partir de esto se involucran todas las bases técnicas o expresivas de la expresión corporal, como espacio, tiempo, intensidad, etc. Esto quiere decir que se relaciona con todas las cualidades del movimiento. Hay que tomar en cuenta que la voz como proyección del cuerpo, o la prolongación del cuerpo en objetos también se encuentran inscritos dentro de esta dimensión.

Figura 19.  
Dimensión expresiva en K-pop



Nota: Tomado de Kpopping[fotografía] <https://kpoping.com/documents/0d/3/6251/VE-Debut-Single-ELEVEN-Concept-Teasers-documents-1.jpeg?v=daa79>

## 2. Dimensión comunicativa:

Está relacionada con los elementos que capacitan al sujeto para que el movimiento sea comprendido por el público, y para que el uso del mismo mejore las relaciones con otros movimientos. Estos inciden en la interpretación, por ende, es necesario saber las diferentes percepciones de un mensaje, esta dimensión abarca el significado no verbal, simbología del cuerpo y objetos en el espacio.

## 3. Dimensión creativa:

Esta dimensión es la unión de las anteriores, en esta se refleja la obra. Es el momento en donde los autores logran crear, innovar, inventar, lo que son actitudes, gestos, sonidos y movimientos. En esta dimensión se incorpora la fluidez, improvisación, originalidad, distinción, sinéctica, lluvia de ideas corporales y elaboración.

“El consumo de contenido digital sobre la cultura K-pop ha influido en la mayoría de los jóvenes en la apropiación de esta cultura asiática, realizando publicaciones en sus redes de videos, memes y fotos de grupos cada semana o a diario; y comprando souvenirs y productos que se relacionan con el K-pop o la cultura coreana” (Mosquera & Ponce, 2022, p. 44).

De este modo, al poder clasificar las diferentes dimensiones de expresión artística, el K-pop llega a involucrarse en todas, siendo la dimensión creativa la que más resalta. Pues, como ya se

mencionó, la competencia entre grupos y empresas siempre lleva al camino de la innovación, siendo los movimientos e interpretaciones los elementos que llegan a distinguir en todo este movimiento, considerando que la música y el baile son la relación entre la expresión y la comunicación.

Para la dimensión expresiva nos enfocamos en el baile de los artistas, ya que las coreografías son un reflejo de técnica y emoción, sin dejar de lado la voz en esta dimensión, pues esta puede llegar a ser una forma de expresión del artista mientras realiza una presentación.

Castañar (2000, citado en Quintana, 2019) dice que la danza, el baile, se convierte en una expresión natural del sentimiento humano, y Fuentes (2006, citado en Quintana, 2019) menciona que el movimiento, debido a que no se limita a normas, leyes, reglamentos, códigos o restricciones biológicas. Se expande ya sea como una forma de conocimiento, enseñanza, aprendizaje y diversión.

A todo esto, Bucher (1976, citado en Quintana, 2019) y Quintana (2019) afirman que la psicomotricidad implica estructuras sensoriales, motrices e intelectuales, las cuales convierten al baile en un eje clave para el aprendizaje interno y externo en relación al individuo o a un grupo, dado que se vincula en un asunto espiritual, psicológico y social.

El baile, gracias a sus diferentes dimensiones de expresión, no solamente es un medio por el cual las compañías del K-pop buscan ganancias y reconocimiento, pues al ser un medio de influencia en la sociedad mediante sus artistas, buscan transmitir cultura y conocimiento mediante los videos musicales.

“La música es una ‘cosa corporal’, encanta, arrebat, mueve y conmueve: no está más allá de las palabras sino más acá, en los gestos y los movimientos de los cuerpos, los nítidos, los arrebatos y la lentitud, las tensiones y el relajamiento. La más ‘mística’, la más ‘espiritual’ de las artes es quizá sencillamente la más corporal” (Koeltzsch, 2019, p. 86).

“La relación cuerpo-cultura-educación hace que la expresión corporal se convierta en un lenguaje que transmite emociones y sentimientos que llevan a desarrollar habilidades y valores” (Quintana, 2019, p. 96). A esto podríamos añadir la influencia de las empresas, pues logran convertir un acto artístico en emociones y consumo para los fanáticos, pero indirectamente en conocimiento, una nueva perspectiva de las cosas. Hace unos años no se hubiera pensado que un avatar puede ser miembro de un grupo de K-pop.



Figura 20.

La música como expresión de sentimientos



Tomado de La República [fotografía] <https://larepublica.cronosmedia.glr.pe/migration/images/XOFOGXGIHZFTRLVTWUZT3H45UY.jp>

Esto incentiva a las nuevas generaciones a lograr un mayor desarrollo tecnológico para mejorar la calidad del contenido coreano.

“La danza ayuda a las relaciones interpersonales y contribuye al orden dentro del plantel educativo, estimula la disciplina y el compromiso, ayudándoles a enfrentar desafíos, así como a desarrollar la sensibilidad a través de la música y la expresión” (Quintana, 2019, p. 112).

Paparone (2023) menciona que es importante empezar a estudiar el K-pop como un fenómeno social, pues es la música la que logra unir sujetos y genera conexiones entre relaciones y sensibilidades. No solo pone en juego sensibilidades, sino que también actitudes de la sociedad en cantidades mínimas y máximas que pueden lograr una (re)construcción de sensibilidades, especialmente, juveniles.

Es tan grande el impacto en la sociedad en base al K-pop-baile-música que no solo llega a ser influencia, sino que llega a manipular a las grandes masas, siendo este un importante factor. De esta manera, se puede llegar a constituir una sociedad en donde el K-pop puede manejar todo. Hoy en día se ve a la industria coreana

en todos los medios, y a los artistas también, ya que se involucran en ventas de tecnología, alimentos, entretenimiento, entre otros a nivel mundial. Se puede englobar a las diferentes dimensiones de expresión del K-pop como base elemental para poder llegar a provocar emociones en el público. Siendo una sociedad consumista, es más probable que se pueda dar una nueva manera de percibir las cosas mediante el baile y la música, sin dejar de lado el aprendizaje-enseñanza.

### 1.1.3.- Grupos de baile de *dance cover* en Cuenca

En Ecuador existen varios grupos y solistas de *dance cover* en las distintas ciudades del país. Los integran de mínimo dos miembros sin número máximo, esto depende de las disposiciones de cada líder grupal; pero, independientemente de este número, todos se esfuerzan por reproducir la coreografía (“sacar la coreografía”) de estos grupos, y así participar en grandes eventos o festivales dedicados a la cultura coreana.

En Quito, algunos de los eventos más grandes y reconocidos cada año son: “Ichiban Fest”, “Okaeri”, “Festival Cultura Coreana (Embajada de Corea)” y “K-pop World Festival” (Chicaiza, 2021, p. 76). Tras una investigación de campo y en redes sociales, en lo que abarca a Cuenca, los eventos en donde los fanáticos asisten en mayor número están: Kikami, Konichiwa Fest, Asian Wave, Koreados Fest y Yue Fest, donde el realce está en la competencia de *dance cover*, en otros resalta el cosplay, pero todos con la intención de compartir en la ciudad sobre la cultura oriental.

“Hace algún tiempo nosotros teníamos algunas canciones de K-pop y lo pasábamos a los chicos y ellas a su vez se lo pasaban a sus amigos y amigas y entonces se fue haciendo así un poco más popular” (Puente, 2014 citado en Dávalos y Díaz, 2015).

Miño (2022) menciona que en Ecuador llamó la atención las series coreanas, como “Los chicos son mejores que las flores”; esto se debe a que los medios televisivos las transmitían y el público quedaba atrapado en la trama, la belleza de los actores, la vestimenta, el soundtrack, etc., permitiendo que el contexto ecuatoriano se interesara más por la cultura coreana.

Para esta investigación se realizó una observación a profundidad y entrevistas a diferentes bailarines de *dance cover* en Cuenca, con y sin experiencia en el medio, y se pudo notar que se adentraron al género musical gracias a las plataformas de entretenimiento, como YouTube, Facebook e Instagram. Este género también se hace conocido por medio de conversaciones entre amigos y familiares.

Figura 21.  
Grupo de Dance cover LAW



*Nota:* Imagen proporcionada por el grupo dance cover LAW



Con esta popularidad ha aumentado la influencia asiática que a su vez se ha expandido no solo en Quito sino en algunas ciudades del país como Guayaquil, Cuenca, Ambato, Baños, entre otros, en donde encontramos letreros en coreano, y varias tiendas donde se venden doramas. (Dávalos & Díaz, 2015, p. 39). Los diferentes medios de consumo de cultura coreana hacen que se expanda rápidamente dentro de la ciudad. En Cuenca existen diversos locales en donde se encuentran elementos de anime, doramas y K-pop.

Según Martínez (2019), el K-pop en Quito es mayormente integrado por mujeres, y tras una observación en Cuenca, sucede lo mismo, debido a que, en la cultura cuencana, el baile es considerado femenino, pues aún existen estereotipos de género que poco a poco van quedando atrás. Por otro lado, en Cuenca es evidente que sus pobladores son reservados, y es difícil llegar a encontrar nuevos talentos, por el “qué dirán” de las personas.

Los bailarines de *dance cover* en Cuenca comenzaron a formar los primeros grupos de baile en 2014, donde se centraban más en la recreación de coreografías femeninas. Pero también, cada vez se integran más hombres dentro de esta comunidad, y de igual manera surgen los grupos mixtos, los cuales comenzaron a integrar coreografías masculinas en sus prácticas, como lo menciona Loja en una de las entrevistas.

“Consideran que esto se debe a la influencia que ha tenido en la sociedad la lucha por la reivindicación de derechos de las comunidades LGBTI. Estos nuevos actores sociales, a través de su lucha y nuevos usos sociales de los medios, van contribuyendo a generar un nuevo tipo de pensamiento en favor de los hombres y chicas que sienten y se piensan de otra manera” (Martínez, 2019, p. 73).

Es considerable que actualmente en la mayoría de grupos de *dance cover* en Cuenca tiene al menos un integrante de la comunidad LGBTI+ en sus formaciones, debido a los cambios de mentalidad en los jóvenes de hoy que permiten la inclusión dentro del baile, lo que ayuda a la expansión del género K-pop.

Según Ortiz (2018, citado en Mosquera y Ponce, 2022), los diferentes mensajes dentro del K-pop son lo que atraen a los jóvenes, los animan a cambiar su manera de comportarse y llega a encajar con sus pensamientos, sin miedo a mostrarlo a la sociedad, ya que, en su mayoría, se trata de expresar empoderamiento, superación y fuerza.

“Esto pasa en cada provincia y de manera progresiva

los jóvenes ven mejor el Kpop, apropiándose de la cultura e integrándola en su vida” (Mosquera & Ponce, 2022, p. 19).

En Cuenca, existen jóvenes que mayormente se preparan para concursos siendo esta la integración en el estilo de vida, por ejemplo, días de ensayo, edición de videos, mezcla de música, modificación de vestuario, maquillaje y peinado, son los diferentes aspectos en donde el K-pop se hace presente en la vida de los bailarines.

Es primordial mencionar que actualmente los grupos de *dance cover* en Cuenca realizan la competencia a un nivel más alto, causando rivalidades por ser el mejor. En una entrevista realizada al grupo Eclipse, María Belén Loja, bailarina de este género, líder del grupo, y persona involucrada en el K-pop desde 2010 nos afirma esto, mencionando que en 2014 surgieron los primeros grupos de *dance cover* en la ciudad y todo se llevaba con amistad, “una competencia sana”, pero a medida que pasan los años aumentaban ciertos conflictos.

Entre los grupos más conocidos actualmente se encuentran: Praxis, Nympha, Lilim, Meraki, Checkmate, Lightnight, E-Radiance, Produce A, Blacklight, New Designers, Ur Troop, entre otros. También se encuentran escuelas de baile con grupos representativos de *dance cover* como Winners, Center Dance y Sarc Hop.

Los grupos actualmente realizan un esfuerzo para poder conseguir una buena presentación, y durante varios meses se ha observado que están en auge los conceptos Dark, Sexy y Girl Crush esto debido a que llega ser más fácil de recrear el concepto, vestimenta y coreografía. En Cuenca es complicado tener apoyo de autoridades para presentaciones, según varios grupos, es por ello, que se realizan presentaciones, grabaciones de contenido, fotografías en plazas o parques públicos con el fin de llegar a más personas con el talento local.



Figura 22.  
Grupo de Dance cover Nympha



Nota: Imagen proporcionada por el grupo dance cover Nympha

# 1.2 Generalidades del diseño de indumentaria

Diseño de indumentaria es la creación de prendas y objetos textiles para una persona o un target en concreto, partiendo de la premisa de producir elementos útiles que se adapten a las necesidades de la vida cotidiana de las personas, siguiendo tendencias contemporáneas o estilos de épocas pasadas (Caguana & Díaz, 2020, p. 25). Esto implica prácticas innovadoras con la incorporación de factores económicos, sociales, culturales, tecnológicos y políticos, adaptándose así a los entornos requeridos. No solamente se trata de hacer ropa, sino que también incluye el análisis de varios elementos para que una prenda sea funcional o no, transmita emociones o sentimientos, se adapte al cuerpo, entre otros aspectos, todo basándose en conocimientos y técnicas adquiridos por parte de diseñadores.

Figura 23.  
Indumentaria en el K-pop



Tomado de Dbkpop: [https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2022/04/le\\_sserafim\\_fearless\\_teaser\\_vol\\_1\\_petrol\\_all\\_group\\_2.jpg/](https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2022/04/le_sserafim_fearless_teaser_vol_1_petrol_all_group_2.jpg/)

El Comité de Procesos Académicos de Diseño de Vestuario de la Universidad Pontificia Bolivariana definió en el 2005 el objeto de estudio: La prenda, como proyecto, es factor principal de humanización de tecnologías por su dimensión innovadora, cultural, social y económica, donde se expresa la forma de ser, de vivir, sentir, ver e interpretar el mundo o el entorno (Cano, et al., 2014, p. 17).

Esto da a entender que el diseño de indumentaria posee características sociales, emocionales, físicas y antropológicas. Como ya se mencionó, también viste al ser individual, al ser grupal y al entorno. Cano, et al., también mencionan que la indumentaria es una expresión corporal, pues el diseño puede hacer sentir emociones y sentimientos al público, esto por conformarse de seres sociales, donde las prendas tienen expresividad.

Es aquí donde se ponen en práctica los conocimientos y técnicas del diseño para lograr innovación, reconociendo la importancia de responder a las necesidades del usuario. Bajo la lógica de lo interdisciplinario, el diseñador puede participar y gestionar proyectos cada vez más complejos que, en definitiva, generan este tipo de producciones vestimentarias donde se responde a múltiples necesidades que están más allá de cubrir, proteger y decorar el cuerpo humano (Cano et al., 2014, p. 156).

Toda intervención estética sobre el cuerpo a partir del vestuario tendría que pasar por el cuidado del “Yo” que es el que termina por reconocer dicho cuerpo, dejando por fuera toda intervención estética radical que no le permita al “Yo” reconocerse en su imagen: el ideal de cuerpo de un sujeto estaría escenificado en las transformaciones estéticas del cuerpo presentes en las dimensiones del vestuario, que encuentren el correlato exacto de su “Yo”; donde la coincidencia entre subjetividad y corporeidad, entendida como identidad, compromete de manera ideal los ámbitos sensorial, sensitivo y sensible (Cano et al., 2014, p. 64).



### 1.2.1 La línea de indumentaria

Según Barrios (2023) La producción de indumentaria puede darse de diferentes maneras en una clasificación de sistemas de objetos, como son colección, línea o serie.

#### Línea:

Productos con funcionalidad diferente independiente, sin pertenecer al mismo rubro, pero poseen una misma afinidad por conceptos generales como colores, formas, cortes y texturas.

#### Colección:

Prendas bajo un mismo rubro, con patronaje similar, con el fin de obtener una variedad de prendas, que pueden relacionarse de manera isomorfa u homeomorfa, generando elementos combinables entre sí.

#### Serie:

Son prendas en menor cantidad que están dentro de una línea o colección enfocadas en un mismo tema, pero con mayor

Figura 24.  
Línea de indumentaria en K-pop



Nota: Tomado de K-popmag [fotografía] <https://www.k-popmag.com/content/images/2023/05/1917065D-1864-4F0D-9162-7CBECD5281A0.jpeg>

Figura 25.  
Colección de indumentaria en K-pop



Tomado de Dbkpop [fotografía] [https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2023/04/ive\\_wave\\_teaser\\_all\\_group\\_2.jpg](https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2023/04/ive_wave_teaser_all_group_2.jpg)

Figura 26.  
Serie de indumentaria en K-pop



Tomado de Kpopping [fotografía] [https://kpopping.com/documents/b0/5/2500/original\\_7\(150\).jpeg?v=c5a9b](https://kpopping.com/documents/b0/5/2500/original_7(150).jpeg?v=c5a9b)



variación en elementos constructivos.

Cuando se trata de grupos de baile es preferible optar por colección o línea dependiendo de lo que se desea transmitir al público. Una colección se utiliza mayoritariamente para trabajar uniformidad y mayor unión entre los elementos, ya sea en prendas o bailarines, mientras que la línea de ropa intenta reflejar la distinción sin perder un concepto guía.

En el K-pop, y por ende también en el *dance cover*, las tres categorías son utilizadas, dependiendo del concepto de cada canción, todo reflejado gracias a la letra y estética del video musical.

Figura 27.  
Indumentaria en bailarines de Dance cover



Nota: Tomado de YouTube Images [fotografía] <https://i.ytimg.com/vi/e9cYm8Oaf4A/maxresdefault.jpg>

Figura 28.  
Indumentaria en artistas



Nota: Tomado de YouTube Images [fotografía] <https://i.ytimg.com/vi/aVatpxBTfZs/maxresdefault.jpg>

## 1.2.2 Dimensión expresiva en la indumentaria

“En el lenguaje de la moda, título del trabajo presentado por Lurie, una de las autoras que más ha indagado en este aspecto de la moda, se destaca que “desde hace miles de años el primer lenguaje que han utilizado los seres humanos para comunicarse ha sido el de la indumentaria” (Lurie, 1994, citado en Quintas & Quintas, 2010). La calificación de lenguaje que esta autora ha concedido a la indumentaria, como unidad de análisis de la moda, ha suscitado cierto debate” (Quintas & Quintas, 2010, p. 200).

“Finkelstein ha afirmado que la moda como lenguaje es una metáfora que ha persistido a pesar del obvio fallo de la indumentaria para producir los requisitos fundamentales del lenguaje como, por ejemplo, un vocabulario explícito.

Algunos autores, como Davis (1992, citado en Quintas & Quintas, 2010), han preferido referirse a la moda como un código. Davis ha decidido continuar con la línea establecida por Eco, para quien la indumentaria es comunicación” (Quintas & Quintas, 2010, p. 200-201).

Los estilos de indumentaria y las modas han constituido algo aproximado a un código; previenen que se trata de un código completamente diferente usado en criptografía y que tampoco puede ser comparado con las reglas del lenguaje que gobiernan el habla y la escritura (Davis, 1992 citado en Quintas & Quintas, 2010, p. 201).

“Una de las peculiaridades de la industria de la moda, como ha indicado Entwistle, se halla en que “es una industria con relaciones particulares de producción y consumo y un terreno discursivo sobre temas como la identidad, el género y la sexualidad” (Entwistle, 2002 citado en Quintas & Quintas, 2010, p. 202). “Estas relaciones han dificultado su definición y estudio al verse englobados en ella otros ámbitos temáticos de diferente índole” (Quintas & Quintas, 2010, p. 202).

“El diseño de indumentaria puede enfocarse desde la comunicación, pues, aunque está sobredicho que su propósito es comunicar, no siempre se llega a cumplir, ya que el público no llega a recibir el mensaje que el diseñador formula” (Quezada & Sanmartín, 2019, p.21).

Dentro de este trabajo, la dimensión expresiva se basa en qué queremos transmitir, la prenda, al ser parte de nosotros en el baile, debe transmitir un significado. En K-pop, la indumentaria debe transmitir un concepto. Y el bailarín con indumentaria, debe

transmitir un mensaje.

### 1.2.3 Upcycling en indumentaria

La industria textil resulta ser una de las más contaminantes del mundo, ya sea por su explotación de suelos, mal manejo de residuos o la producción masiva de ropa. Debido a esto, se han creado diferentes maneras de sustentabilidad para reducir este impacto ambiental. Como menciona Bertuzzi (2020), la nueva sociedad inmersa en el mundo de la moda permite al diseñador tener un nuevo rol, creando prendas de vestir que se conecten con el entorno y se relacionen con el usuario, que es más consciente y dispuesto a vivir nuestras experiencias a través de la indumentaria.

Es aquí donde el entorno y la prenda se relacionan para mejorar la calidad de vida del usuario. De esta manera, el upcycling es una técnica para la construcción de prendas que, como expresa Vinlove (2022), no se basa únicamente en preocuparse en los procesos productivos de las prendas, reemplazando un textil por otro con menos procesos energéticos o menor cantidad de fibras artificiales o sintéticas, o por no usar sustancias químicas de difícil descomposición, sino que la principal finalidad de esta técnica es producir nuevas bases textiles o nueva indumentaria a partir de residuos existentes.

Además de ser amigable con el medio ambiente, el upcycling es una técnica textil que permite desarrollar la creatividad con residuos. Por otro lado, es una opción perfecta para reducir costos al momento de elaborar indumentaria, pues al no invertir en materia prima y al crear una nueva base textil, los precios de la prenda final pueden llegar a ser menores, dependiendo de las técnicas y tecnologías utilizadas en el proceso. Es muy utilizada actualmente por los diseñadores y usuarios, al crear un ciclo de vida circular de elementos textiles. Se puede utilizar en artesanías, tiendas de segunda mano y reciclaje.

Dentro del *dance cover*, la indumentaria elaborada a partir de upcycling, tiene como objetivo la reducción de costos. En el presente trabajo el upcycling está aplicada mediante la creación de nuevas bases textiles a partir de prendas denim que ya no tienen uso, aplicando diferentes técnicas y tecnologías.

### 1.2.4 Producción de indumentaria

La producción de indumentaria involucra todos los procesos por los que pasa una prenda para poder ser confeccionada, pueden comprender desde la obtención de fibras, hasta la venta al

público, de este modo se crean cadenas de producción en donde los trabajadores tienen tareas asignadas para facilitar y agilizar la producción.

En esta investigación abarca la cadena de producción de confección, en donde se integran los siguientes procesos: 1 Obtención de materia prima, 2 Patronaje, 3 Corte, 4 Confección, 5 Acabados, 6 Ventas.

Cada empresa tiene diferentes cadenas de producción dependiendo de la finalidad de estas, en donde la comunicación, organización y planificación son fundamentales para el éxito de los negocios.

Las cadenas de producción tienen diferentes beneficios para la empresa, los principales son: reducción de costos de producción, eficiencia, agilidad y mejora la relación entre trabajadores.

#### 1.2.4.1 Costos de producción

Durante la cadena de confección, los trabajadores se integran en los diferentes procesos, en los cuales es necesario calcular los costos de producción por adelantado. Guzmán (2017) menciona que los costos de producción son los gastos que intervienen en el transcurso de transformar materia prima en un producto terminado, tomando en cuenta los siguientes aspectos: materia prima, insumos, mano de obra, gastos de fabricación, costos de venta y administración.

Además, una prenda puede tener un valor basándose en los costos mencionados anteriormente o también por diferentes criterios, como precios según la competencia, precios por intuición, precios que los usuarios están dispuestos a pagar o precios impuestos.

Dentro del campo de la indumentaria relacionada con el *dance cover* en la ciudad de Cuenca, las prendas están relacionadas al precio según la competencia, donde la mayoría es igual, o precios por decisión impuesta por los locales. En este aspecto intervienen los costos de exportación de la ropa.

Guzmán (2017) brinda una ecuación que presente de manera simplificada los factores que intervienen en el proceso de producción:

$$\text{Materia prima} + \text{Insumos} + \text{Mano de obra} + \text{Gastos indirectos} = \text{Costo de fabricación}$$



Para la mayoría de bailarines en *dance cover*, la adquisición de estas prendas llega a ser muy costosa. Por ende, inconscientemente, realizan upcycling, o en otros casos, modificaciones a prendas que ya tienen. Esto reduce en gran parte el valor de la compra de una prenda, pero la mayoría de veces no logra cumplir la expectativa del usuario, ya sea en comodidad o estilo.

#### 1.2.4.1.1 Métodos para la reducción de costos de producción de trajes para *dance cover*

La producción de indumentaria personalizada en varios casos llega a tener un precio elevado, además de incluir factores como comodidad y resistencia, hace que las prendas sean complicadas de conseguir. Después de analizar las respuestas de varios bailarines para poder confeccionar sus conjuntos de indumentaria para las presentaciones, se ha llegado a recopilar los métodos más factibles dentro del contexto para poder reducir los costos de producción.

##### Cotización de precios de materia prima:

Se puede llegar a precios más económicos si se tiene contacto directo con los productores de materia prima o proveedores confiables.

##### Reutilización de prendas:

Conocido como upcycling, se puede dar un nuevo ciclo de vida a prendas sin uso, como materia prima para una nueva base textil o indumentaria.

##### Administración de material:

Enfocarse en gastar lo necesario para la confección de prendas y no tener desperdicios simboliza un gasto menor dentro de este proceso.

##### Trabajo artesanal:

Realizar las modificaciones básicas a una prenda por uno mismo reduce el costo de mano de obra.

Estos cuatro métodos han sido factibles para la confección de prendas para la mayoría de bailarines dentro del *dance cover*.



## 1.3. Trajes para *dance cover*

“Vestir el cuerpo es el aspecto más flexible del proceso; es el único aspecto que no se copia tal cual del MV” (Campos, 2023, p. 5). Esto puede ser debido a que, los recursos de los bailarines son reducidos a comparación de un artista. “La moda no sólo acoge el deseo de imitar a los demás o una comunidad determinada, sino de expresar la individualidad, permitiendo así, expresar el género y otras dimensiones de la personalidad de los jóvenes” (Campos, 2023, p. 5).

Figura 29.  
Indumentaria en Dance cover



Nota: Tomado de YouTube Images [fotografía] <https://i.ytimg.com/vi/zBxhQdBSIv8/maxresdefault.jpg>

Los trajes son fundamentales para poder realizar un *dance cover*, en donde se trata de recrear el outfit del artista para las coreografías.

Cada videoclip puede contar visualmente una historia. Algunos llegan a imitar una película corta de acción, ficción, romance o misterio en la que destaca una coreografía y varios cambios de vestuario, incluido el traje típico surcoreano. (Chicaiza, 2021, p. 57). Gracias a la gran variedad de conceptos, los vestuarios no se enfocan en un solo estilo de música o un solo concepto, siempre cambian en conjunto con las tendencias de moda e innovación.

Otro elemento importante en esta microcultura K-Pop es su apariencia: su vestimenta, su corte y color de cabello y los accesorios con que adornan sus cuerpos. (Martinez, 2019, p.

29). Como una proyección del cuerpo y parte de la expresión del integrante se considera el maquillaje y peinado, ya que son fundamentales, formando parte del vestuario.

Las chicas quiteñas del grupo llamado Vendetta, cuyo nombre significa “venganza” en español, se caracterizan por realizar *dance cover* o coreografías de grupos masculinos surcoreanos, usando una vestimenta similar a la de ellos e imitando a cabalidad la coreografía (Martinez, 2019, p. 85-86). En este punto, la ideología de género para la ropa se desecha, ya que en el K-pop también se considera que la indumentaria, tanto en forma, color y tipología, no se rige por el hecho de ser hombre o mujer.

Los trajes adquieren importancia en los concursos de *dance cover*, los cuales suelen tener calificaciones en la mayoría de los casos, y es por ello que los bailarines siempre buscan destacar con estilos y colores representativos, ya sea del video musical original o con un estilo propio. También entra en juego la organización del grupo y el presupuesto. Cabe mencionar que se pueden lograr vestuarios increíbles con modificaciones hechas por los propios bailarines.

### 1.3.1 Ergonomía

Globalmente, podemos definir la ergonomía como el conjunto de técnicas cuyo objetivo es la adecuación entre el trabajo y la persona. “La ergonomía es multidisciplinar, es decir, requiere la aplicación de distintas ciencias con el fin de conseguir su finalidad: la correcta acomodación entre el puesto de trabajo, su entorno y las características de la persona” (Bestratén et al., 2008, p. 13). La ergonomía se basa en la relación sujeto-entorno-objeto, con el fin del bienestar del individuo, la relación con el contexto, el buen uso y función del producto.

Hay que dar énfasis dentro de la ergonomía, ya que se hace uso de antropometría, lo cual consiste en el estudio del cuerpo humano para ofrecer productos seguros y cómodos. La ergonomía no solamente está ligada a ciertos aspectos como la temperatura, medidas del cuerpo del usuario y formas que brinden comodidad cuando se usa las prendas, sino que también tiene mucho que ver con la adaptación de la prenda al usuario de tal manera que facilite



la versatilidad, manejo, seguridad y uso de la misma (Cabrera, 2017, p. 62). Hay momentos en donde la ergonomía también está relacionada con la durabilidad o resistencia, debido a su relación con la función.

“Disciplina que estudia las relaciones que se establecen recíprocamente entre el usuario y los objetos de uso al desempeñar una actividad cualquiera en un entorno definido” (Flores, 2001, p. 25). La ergonomía va a priorizar el buen desempeño del producto para el usuario, donde está inscrito un análisis de la forma, material, textura, color, etc., del objeto, el estudio del cuerpo humano y el significado y funcionalidad en el espacio.

### 1.3.2 Ergonomía en el diseño de indumentaria

La ergonomía dentro de la indumentaria es la relación de la prenda y el usuario, brindando así un buen desenvolvimiento de las funciones de ambos. El objetivo, entonces, de la ergonomía dirigida hacia el área de indumentaria sería lograr prendas con las cuales el usuario o consumidor se sienta completamente satisfecho y no solo en el sentido físico o de diseño, sino que brinde comodidad y seguridad a la persona que lo use (Galarza & Segarra, 2017, p. 34).

La ergonomía se define como la ciencia aplicada al diseño de productos que se adaptan al uso humano. Las características del ser humano, como la altura, el peso y sus proporciones corporales, también son consideradas, así como información básica como las habilidades del oído, de la vista, y la temperatura corporal, entre otras.

“La ergonomía estudia las necesidades y capacidades del individuo, creando así un producto que pueda adaptarse a él” (Yepez, 2017, p. 36). En el baile, al tener mayor movilidad, se experimenta una mayor transpiración, un mayor movimiento de las extremidades y una necesidad de expresividad. La ergonomía implica un mayor estudio del cuerpo y la funcionalidad de la prenda; con la diversidad de baile, también conlleva una diversidad de movimientos, por lo tanto, hay distintos aspectos a tener en cuenta al momento de realizar una prenda de baile.

Para Cabrera (2017) es importante que se considere a la ergonomía en la indumentaria en conjunto con la innovación y la estética, ya que, combinar estos tres aspectos son un reto dentro del diseño, al lograr esta combinación se llega a un producto eficiente. Esta innovación es incorporada en los deportes, mencionando el baile dentro de estos, debido a que se realizan movimientos expresivos.

Figura 30  
Vestimenta en K-pop



Nota: Tomado de Dbkpop [fotografía] [https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2019/01/clc\\_no1\\_all](https://dbkpop.com/wp-content/uploads/2019/01/clc_no1_all)

“La ergonomía es una ciencia pluridisciplinaria y se apoya en varias disciplinas para poder desarrollarse, entre las más importantes están: la fisiología que estudia cómo funciona el cuerpo humano, la antropometría que estudia las proporciones y medidas del cuerpo humano, la biomecánica que estudia la actividad del cuerpo humano, es decir, los movimientos y fuerzas que pueden ejercer, la psicología, para entender mentalmente al consumidor o usuario, esta es muy importante porque engloba toda la parte no física del sujeto” (Galarza & Segarra, 2017, p. 33).

Debido a que la prenda es una segunda piel, la ergonomía debe estar relacionada a la expresión del usuario; la comodidad también es una manera de expresión y a su vez hace sentir bien a la persona. El transmitir seguridad, llega a ser elemento importante

dentro de la indumentaria, pero a su vez complicado al combinar ergonomía e innovación.

### 1.3.3 Ergonomía en trajes de baile

“La clave para el diseño de indumentaria ergonómica y funcional es el estudio del funcionamiento de cada una de estas zonas y su manera de relacionarse con las partes del cuerpo aledañas” (Molina, 2021, p. 38).

Figura 31.  
Trajes diseñados para la movilidad



Nota: Tomado de YouTube images [fotografía] <https://i.ytimg.com/vi/IFk8np01OLw/maxresdefault.jpg>

El baile al tener diferentes movimientos, implica un análisis ergonómico más específico, es decir, que se necesita definir las características principales de la prenda, para tener un buen desempeño. Dentro del baile, es importante definir qué género de baile se realiza en *dance cover*, ya que abarca el hip hop, comercial, contemporáneo, ballet, urbano, waacking, poppin, vogue, salsa, entre muchos más. Lo que tienen en común los trajes es la funcionalidad; esta se enfoca en tener un buen desempeño del bailarín, ya que ciertos movimientos requieren elasticidad, otros requieren fuerza o sutileza. En diferentes casos, se debe elaborar un estudio del baile concreto para poder definir tipologías, cortes y cromática dentro del baile.

### 1.3.4 Producción de indumentaria *dance cover*

La producción de indumentaria puede ser a gran escala o centrarse en la confección de prendas únicas. La industria de la indumentaria emplea entre 60 y 75 millones de personas en todo el mundo (Stotz y Kane, 2015, citado en Montero, 2019). Son los países desarrollados donde reside la mano de obra intensiva, lo que también conlleva una gran importancia en términos de empleo, años necesarios para alcanzar el éxito y economía. Según

Montero (2019), estos países representan la mayor parte de sus exportaciones totales (Honduras, Bangladesh, Camboya, etc.).

“En estos países, que consideran al sector como punta de lanza para su desarrollo industrial, el nivel salarial global está incluso determinado por los salarios en esta industria. La alta competencia internacional en lo que, según Bonacich y Appelbaum (2000), es ‘la más global de todas las industrias’, explica en parte por qué las condiciones laborales están entre las peores que pueden verse en todo el mundo” (Montero, 2019, p. 5). De este modo, el hemisferio occidental lidera la industria textil a nivel mundial en exportaciones, lo que resulta en precios más elevados en otros países, incluido Ecuador, donde suelen duplicarse los precios.

Al no tener una producción directa, son las exportaciones las que influyen en los precios dentro del país. Por lo tanto, en el proceso de elaboración de una prenda para *dance cover*, también entran en juego gastos extras aparte de la prenda, debido a la manipulación por parte del usuario.

Figura 32.  
Indumentaria sencilla para *Dance cover*



Nota: Tomado de YouTube images [fotografía] <https://i.ytimg.com/vi/K7sxlBxCIFo/maxresdefault.jpg>

Para la disminución de costos se puede hacer una reducción en los procesos de producción de una prenda, como calcular el aproximado de material a usar, o aplicar otros procesos, como emplear la técnica de *upcycling*, “consiste en usar los materiales varias veces para elaborar otros productos reduciendo en forma significativa la utilización materias primas” (Berenguer, 2006, p. 5), siendo una buena opción, debido a que se consigue un producto final que puede ser amigable con el medio ambiente en su proceso de creación. Otra manera de reducir costos es la cotización de materiales, tomando en cuenta funcionalidad de la prenda a confeccionar y acabados que visualizamos.



Cabe mencionar que no existe una línea del proceso de indumentaria específica pero las más comunes son:

Compra-Uso-Desecho

Compra-Modificación-Uso-Desecho

Upcycling-Uso-Desecho

Está en cada bailarín si se desecha la prenda o se conserva para uso diario. El proceso en sí consiste en realizar modificaciones a prendas ya adquiridas por los bailarines, en pocos casos actualmente se mandan a realizar, como el caso observado de Winners, escuela de baile en donde se practica *dance cover*, quienes en ciertas ocasiones, para poder realizar presentaciones, hacen pedidos de confección de elementos, como capas. Otro caso observado es Ansari, una marca cuencana que elabora accesorios y prendas relacionados al K-pop, la dueña, Ana Cristina, mediante tejidos y costuras recrea los vestuarios más similares a los ídolos, en donde cada uno tiene un grado de complejidad diferente.

### 1.3.5 Trajes utilizados por los grupos de baile de *dance cover* en Cuenca

“En Ecuador estos productos culturales llegan mayoritariamente a través de las herramientas tecnológicas hipermediales, ya que existen pocas tiendas donde se puedan adquirir estos productos y su costo es muy elevado para el poder adquisitivo de la generalidad de los chicos y chicas” (Martinez, 2019, p. 107).

Por otro lado, Sahelices (2022) menciona que los productos coreanos llegan a ser competitivos con los precios, ya que el país cubre los diferentes costos gracias a los ingresos del mismo. Todo debido al proteccionismo en las industrias creativas además de ser una cultura consumidora de productos propios.

Con esta problemática de costos y la falta de disponibilidad de indumentaria de *dance cover* directamente en Ecuador, los jóvenes tienden a modificar manualmente las prendas que logran conseguir. Estas prendas, además de tener costos elevados, a menudo no representan el estilo individual de los bailarines, lo que los lleva a realizar transformaciones textiles en los productos adquiridos.

Loja (2024), en la entrevista, pudo confirmar esto, mencionando que en cierto momento la indumentaria se mandaba a producir con costureras locales, pero al ser personalizada, tenía un mayor valor económico. En otras ocasiones, se pedía ropa en línea,

pero con un tiempo de entrega prolongado. Posteriormente, con creatividad, se realizaban transformaciones en prendas que ya no tenían uso, alargando así su ciclo de vida.

Sin embargo, no todos los jóvenes se animan a realizar estos cambios debido a la falta de conocimiento en el tema o la intimidación frente a los estándares de vestuario para las presentaciones, por lo que optan por adquirir prendas extranjeras.

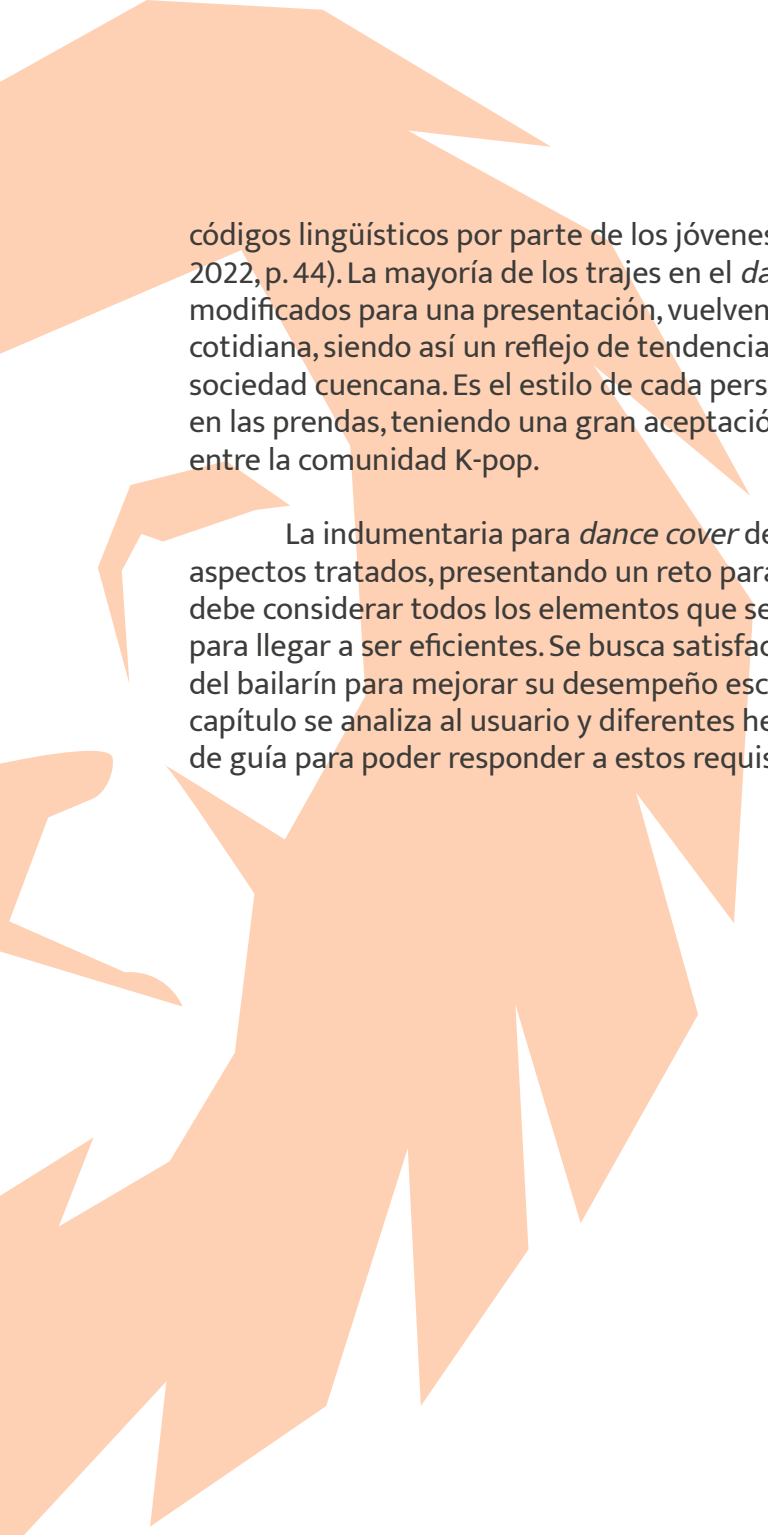
“Ellos proponen identificar la representación analizando los contenidos que definen el mundo representado: los escenarios, personajes, decorados, vestuario, maquillaje, iluminación, gestos, palabras, situaciones, objetos, paisajes, comportamientos, entre otros; analizando la función y el significado de los elementos en la estructura del videoclip” (Martinez, 2019, p. 72).

Dentro de la organización de los grupos, sobresale la figura del “líder”. Este desempeña múltiples tareas, como coreógrafo, apoyo en el aprendizaje y sincronización de las secuencias, verificación de que los eventos sean reales, promoción de la buena convivencia dentro del grupo, coordinación de eventos, definición de horarios, ensayos, vestuarios e incluso peinados y maquillaje. Según Campos (2023), exponer los resultados en público es la máxima expresión del *dance cover*. Después de los ensayos, los jóvenes buscan apropiarse de espacios públicos o inscribirse en concursos con diversas categorías, como solista, dúo, grupal, girls, boys y vestuario, para mostrar los resultados de su esfuerzo.

“En parte sí, considero al menos en vestuario, porque tienen vestidos muy llamativos, los cuales son atractivos a la vista, hay looks, hay peinados e incluso hasta maquillajes que llaman la atención” (Gutierrez, 2022, citado en Mosquera & Ponce, 2022, p. 43). Es importante resaltar al vestuario como parte integrante del *dance cover*, ya que llega a ser una segunda piel para el bailarín. La prenda, además de cubrir y estilizar, también expresa el movimiento, exponiendo sentimientos y técnicas en cada paso. Por ende, la indumentaria es un elemento crucial dentro de la presentación.

Son varios los problemas que conllevan las prendas para el *dance cover*. Actualmente, no comprenden el estilo de los bailarines. Loja (2024) afirma que en Cuenca no se aborda en gran medida la indumentaria de K-pop y mucho menos de *dance cover*. Además, los precios suelen ser relativamente altos en comparación con otras prendas, y la ergonomía de la prenda para los diferentes movimientos no suele ser tenida en cuenta.

La principal influencia que ha tenido esta cultura ha sido el cambio en la vestimenta, apariencia física y la adaptación de



códigos lingüísticos por parte de los jóvenes (Mosquera & Ponce, 2022, p. 44). La mayoría de los trajes en el *dance cover*, al haber sido modificados para una presentación, vuelven a ser usados en la vida cotidiana, siendo así un reflejo de tendencias que se incorporan a la sociedad cuencana. Es el estilo de cada persona el que está inscrito en las prendas, teniendo una gran aceptación y expandiéndose entre la comunidad K-pop.

La indumentaria para *dance cover* debe combinar los aspectos tratados, presentando un reto para el diseñador, ya que, debe considerar todos los elementos que se involucran en la prenda para llegar a ser eficientes. Se busca satisfacer las necesidades del bailarín para mejorar su desempeño escénico. En el siguiente capítulo se analiza al usuario y diferentes herramientas que sirven de guía para poder responder a estos requisitos.



Figura 33.  
Grupo de Dance cover - Praxis



Fotografía proporcionada por el grupo Praxis





# Capítulo 2

Planificación



## 2.1. Perfil de usuario

La definición de usuario, dentro del proyecto planteado, se enfoca en satisfacer las necesidades de bailarines de *dance cover* de Cuenca, en un rango de edad de 17 a 27 años. Según la Real Academia Española (s/f. definición 2) usuario se define como un consumidor, beneficiario o cliente que usa ordinariamente un producto o servicio.

### 2.1.1.- Variables demográficas

Sexo: Femenino o masculino

Edad: de 17 a 27 años

Generación: Z

Etnia: Mestiza

Estado Civil: Soltera/o

Educación: Bachiller culminado o por culminar.

Ingreso económico: Variable

Clase: Media

### 2.1.2- Variables psicográficas y conductuales

Estilo de vida: Activa

Personalidad: Tímida y alegre

Motivos y comportamientos de compra: Consume productos que coincidan con su estilo

Actitud: Positiva y educada.

Los integrantes del grupo escogido, son caracterizados por ser individuos que cursan o han terminado los estudios de básica superior, en algunos casos, cursan la Universidad o han empezado su vida laboral, otros usuarios realizan las dos actividades a la vez y acuden a eventos de baile y convenciones con sus grupos de amigos o de *dance cover*, teniendo así una vida social activa, todo esto con una dependencia económica parental en su mayoría.

Por otro lado, son personas alegres, que intentan salir de lo cotidiano, además, tienen un estilo casual al aire libre, con

tendencias de moda coreana.

### 2.1.3- Análisis del grupo escogido y sus integrantes. Estilo, antropometría, presupuesto.

Para este proyecto se elige a un grupo emergente de *dance cover*, ECLIPSE, conformado por siete integrantes; el significado de su nombre viene de la representación del sol y la luna en la astrología, en donde el sol muestra las aspiraciones más profundas en la vida y la luna muestra cómo respondemos emocionalmente, siendo el eclipse, momentos en los que se activa en nuestro interior una lucha entre lo que deseamos ser y lo que tememos. El grupo se enfoca en lograr tener poder sobre estos miedos mediante el baile, y la presentación en los escenarios, mostrando un nuevo “Yo”, que puede enfrentar los obstáculos.

ECLIPSE es un grupo de *dance cover* conformado por Kazu, Andrea, Steven, Mabel, Thomas, Alejandra y Dorian, en donde el rango de edad es de 17 a 27 años, todos nacidos y residentes de la ciudad de Cuenca. Dos de los miembros están cursando el bachillerato, dos están estudiando Diseño textil e indumentaria y Pedagogía de los idiomas nacionales y extranjeros en la universidad, dos trabajan como docentes de Educación básica y Educación Artística y una integrante trabaja en cuidado de un adulto mayor y estudia Licenciatura en turismo al mismo tiempo. La mayoría tiene dependencia económica de sus padres, ya sea por estudio, vivienda, comida, entre otros. Desde pequeños han tenido gusto por el baile, por lo que dedican tiempo a la práctica del mismo. Su ingreso económico ronda desde los \$150 hasta los \$350 dólares americanos. Cinco de ellos se consideran personas alegres, sociables y les gusta hacer amigos, mientras que dos de ellos, son individualistas y prefieren invertir tiempo en ellos, en todos los casos siempre están interesados en asistir a eventos de baile y K-pop. Durante estas ocasiones, les gusta proyectar un estilo coreano y a la vez diferente. Prefieren prendas de calidad y que tengan un buen precio, pero que a su vez sigan las tendencias actuales en moda.

#### 2.1.3.1 Estilo del grupo

El grupo maneja un estilo y concepto girl-crush, es decir, trata sobre el empoderamiento femenino, a pesar de estar integrado por hombres, todo esto inspirado en la cultura asiática.

Figura 34.  
Logo del grupo Eclipse



Los grupos coreanos AESPA Y XG son parte de este concepto, es por esto que se escogen sus canciones para interpretarlas.

### 2.1.3.2 Antropometría

Después de un análisis de los diferentes cuerpos de los integrantes, se define una morfología ectomorfa con diferentes siluetas, como: rectangular, triangular y reloj de arena. Esto nos ayuda a definir qué prendas y formas se adaptan al cuerpo de los bailarines para tener siluetas estilizadas.

### 2.1.3.3 Presupuesto

Dentro del presupuesto por cada conjunto se estima un precio de 70 a 80 dólares americanos, debido a que después de socializar con los bailarines se acuerda este precio, además dentro de las prendas por las que estarían dispuestos a pagar se encuentran: pantalones, faldas, tops, buzos, corsets, chalecos, bastas y mangas.



## 2.2 Definición del programa de Brief

Proyecto de Diseño de indumentaria *dance cover* para la ciudad de Cuenca. Consideraciones expresivas, ergonómicas y precios: Grupo ECLIPSE.

### 2.2.1 Descripción del proyecto

El proyecto de grado denominado Diseño de indumentaria *dance cover* para la ciudad de Cuenca. Consideraciones expresivas, ergonómicas y precios: Grupo ECLIPSE, está dirigido al segmento de bailarines de *dance cover* de Cuenca, quienes, en sus presentaciones, siempre utilizan vestuario que sigue las tendencias del K-pop. Las propuestas combinan los elementos ergonómicos y expresivos en la indumentaria, además se considera la reducción de costos de producción.

### 2.2.2 Antecedentes

Para el desarrollo de este proyecto, es crucial considerar el estado actual de la indumentaria de *dance cover* en el medio. Sin embargo, dado que la información específica sobre este tipo de indumentaria es limitada, se ha optado por analizar el estado de la indumentaria de baile en general. Se han tomado en cuenta las tesis de Gabriela Cabrera (baile deportivo), Elsa Molina (danza árabe) y Carol Fernández (danza aérea). Estas investigaciones han revelado que, para los diferentes estilos de baile, están ausentes ciertas funciones importantes como la ergonomía, la expresión y la reducción de costos de producción. Además, se ha observado una escasez de este tipo de indumentaria dentro de la ciudad.

Esta situación se atribuye a los costos elevados de la materia prima, los insumos y la mano de obra necesarios para la confección de las prendas. Como resultado, los usuarios no están dispuestos a pagar por el trabajo realizado en la indumentaria.

Por lo tanto, el presente proyecto tiene como objetivo principal abordar la reducción de costos de producción, así como permitir la expresión de los bailarines durante sus presentaciones, sin descuidar la comodidad que las prendas deben proporcionar durante el baile. Se busca ofrecer una nueva propuesta para el grupo de baile de *dance cover* al momento de adquirir indumentaria, que sea más accesible y adecuada a sus necesidades.

### 2.2.3 Target

En la definición de usuario se segmenta a bailarines de 17 a 27 años de clase media, con los aspectos mencionados anteriormente, como lo son la residencia, estudios, personalidad e ingresos económicos.

### 2.2.4 Mensaje

El presente proyecto demuestra la viabilidad de la incorporación de ergonomía, expresión y reducción de costos al momento de diseñar una prenda, pensado para el público objetivo que se enfoca en la moda coreana y a la vez la motivación de diseñar para este grupo potencial.

### 2.2.5 Cromática

Se ha definido una paleta cromática en donde se ve expresada la colección, para esto se han determinado diferentes aspectos. Se toma como inspiración al león, debido a su representación de liderazgo, por sus elementos distintivos como la melena y colmillos, por su morfología, textura y colores, porque llegan a ser contraste de la tendencia, debido a esto la paleta será basada en este animal. También se incorpora el color negro, pues en la psicología del color este representa autoridad, liderazgo, poder, seriedad y elegancia.


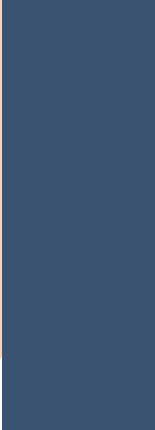
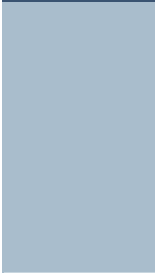
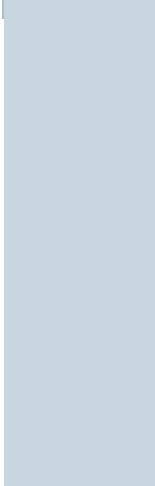
### 2.2.6 Materiales

La línea de indumentaria consta de catorce prendas masculinas y femeninas, las cuales tendrán acabados y técnicas artesanales, por lo que se han seleccionado ciertas bases textiles, previamente investigadas según la técnica usada, el concepto y la inspiración.


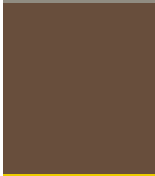

Para upcycling se escogen los siguientes materiales:

Denim: Esta base textil es resistente y versátil al momento de realizar upcycling o la confección de una prenda, en donde se opta por desteñir y posteriormente teñir para conseguir diferentes colores. Después de analizar el baile y sus movimientos, es conveniente este material por su resistencia.

**Tabla 1**  
Colores principales de la línea de indumentaria

Nombre	Código	Color	Descripción
Negro #0e0e0e	R=14 G=14 B=14 HEX e e e CMYK 83 73 62 89 LAB 4 0 0 Gray Scale 95		Dentro de la psicología del color este representa autoridad, liderazgo, poder, seriedad y elegancia. Además es usado usualmente dentro del concepto girl crush.
Azul #3a5371	R=58 G=83 B=113 HEX 3a 53 71 CMYK 82 61 34 21 LAB 34 -3 -21 Gray Scale 69		La tendencia Future Dusk WGSN y Coloro mencionan que la gama de azules serán características de la temporada otoño invierno 2024-2025
Celeste oscuro #a9bdcc	R=169 G=189 B=204 HEX a9 bd cc CMYK 38 19 15 1 LAB 75 -5 -10 Gray Scale 28		Con la tendencia Future Dusk, la gama de tonalidades azules es indispensable para tener una variación de colores, sin dejar de lado la esencia
Celeste claro #c8d6df	R=200 G=214 B=223 HEX c8 d6 df CMYK 25 11 11 0 LAB 85 -4 -7 Gray Scale 17		El celeste claro, al ser un color pastel, fue un tono principal en la década de los 2000, además al ser una variación del azul encaja con la tendencia Future Dusk

**Tabla 2**  
Colores secundarios de la línea de indumentaria

Nombre	Código	Color	Descripción
Gris #908c81	R=144 G=140 B=129 HEX 90 8c 81 CMYK 43 35 42 17 LAB 58 0 6 Gray Scale 45		Se escoge gris por las variaciones que puede tener el color del denim durante el proceso de desteñido. Además para dar un balance entre el resto de colores escogidos.
Marrón #684e3c	HEX 68 4e 3c CMYK 42 55 64 49 LAB 36 9 15 Gray Scale 67		El marrón se escoge por la inspiración, el león, debido a su pelaje y melena.
Amarillo #ecc000	R=236 G=204 B=0 HEX ec cc 0 CMYK 11 15 95 1 LAB 83 0 82 Gray Scale 25		El amarillo, además de ser contraste con las tonalidades azules, está presente en los colores distintivos del león.



**Piel sintética:** La piel sintética se usa en esta línea como un insumo decorativo, dando relación con la inspiración escogida, el león y su melena. Por otro lado, también se utilizarán fibras sintéticas para simular esta base textil.

**Licra jabón:** Esta tela se usaría como complemento de los conjuntos por su elasticidad, para la comodidad de los bailarines en sus movimientos.

**Cuerina:** Se escoge este material por su acabado brillante y textura lisa, también por su uso en el concepto girl crush.

### 2.2.7 Constantes y variables

En el momento de realizar una línea de indumentaria, es indispensable determinar constantes y variables en las prendas.

Tabla 3  
Constantes y variables en las prendas

Constantes	Variables
Colores principales: #111111 #003f77	Colores secundarios: #6d5e51 #876028
Siluetas estilizadas	Virtualidades
Base textil: Denim y Tela jabón	Técnicas y tecnologías: Pintado manual, teñido.
Cortes rectos	Base textil: Piel sintética y Cuerina
Simetría	
Patchwork	
Flecos (en denim o afelpado)	

### 2.2.8 Tecnologías aplicadas

Las tecnologías se escogen por su fácil aplicación y, además, por el nivel de distinción que se puede dar a una prenda gracias al trabajo manual.

#### Pintado manual:

Se escoge esta técnica debido a que los acabados nunca son iguales por el hecho de ser manuales, esto da distinción a la prenda.

Como su nombre lo dice, consiste en realizar ilustraciones con pintura textil sobre una prenda, logrando así acabados únicos.

#### Teñido:

Al igual que la anterior técnica se pueden dar acabados que no logran ser iguales, gracias a las diferentes técnicas como Shibori, Batik, Tai Dai, entre otras. Consiste en ir realizando nudos, costuras o diferentes métodos con distintos insumos, como piedras, cera, lápices, etc. y posteriormente añadir a una olla con agua y tinte para obtener los motivos deseados.

#### Upcycling:

Esta técnica, además de ser amigable con el medio ambiente, nos da una prenda diferente. Consiste en darle un nuevo ciclo de vida a la ropa que ya no tiene uso, gracias a la intervención del diseñador, fabricando una nueva base textil y posteriormente, nuevos productos.

Figura 35.  
Pintado manual



Nota: Tomado de iytimg. [https://iytimg.com/vi/\\_MnoYHTF\\_iM/maxresdefault.jpg](https://iytimg.com/vi/_MnoYHTF_iM/maxresdefault.jpg)

Figura 36.  
Teñido



Nota: Tomado de Blogger. <https://blogger.googleusercontent.com/img>

Figura 37.  
Upcycling



Nota: Tomado de Luxiders <https://luxiders.com/wp-content/uploads/2019/03/German.jpg>



## 2.2.9 Análisis de tendencias

Dentro de la indumentaria y la moda es importante indagar los comportamientos de compra y uso de ciertos elementos dentro de las prendas y pasarelas, estas tendencias pueden venir desde grupos reducidos como punkeros, rockeros, hippies, etc. hasta las más grandes celebridades, como actores, cantantes o influencers. Este análisis ve a futuro las modificaciones de la vestimenta, en base a la preferencia de compra de la sociedad en diferentes momentos.

Para la línea propuesta se escogen tendencias otoño-invierno 2024-2025, basándonos en aquellas que se relacionen con el concepto planteado y estilo del grupo y sus bailarines.

### 1. Future Dusk:

En cuanto a color, WGSN y Coloro (2023) mencionan que viene una etapa de renovación y cambio por lo que el azul es

Figura 38.  
Future Dusk



Nota: Tomado de Pinterest: <https://i.pinimg.com/originals/2a/43/2f/2a432fdcd1cd5a951d2165478ef31565.png>

protagonista en el futuro, como esa luz de esperanza e imaginación en medio del caos.

### 2. Y2K:

“Cuando hablamos de la estética Y2K, necesitamos retroceder un poco en el tiempo” (Audaces, 2024). En la traducción literal, Y2K significa «año 2000» en inglés. Esto quiere decir que el estilo de los años 2000 se integra nuevamente en la moda. Hace referencia a la cultura pop e indumentaria usada en esa época pero con la influencia de la generación Z e influencers dentro de este estilo.

### 3. Denim y más denim:

Sales (2024) menciona que, al ser una prenda básica desde hace muchos años, el denim seguirá estando presente esta temporada, además de ser versátil al ser elegante y casual.



Figura 39.  
Tendencia Y2K



Nota: Tomado de ipinimg <https://ipinimg.com/736x/fb/49/0f/fb490fa15ef73db895a1590502e1d9c4.jpg>

Figura 40.  
Denim y más denim



Nota: Tomado de Neo 2 <https://www.neo2.com/wp-content/uploads/2023/02/vaqueros-sostenibles-diesel-rehab-11.jpg>



## 2.2.10 Presupuesto

Para el desarrollo y concreción de este proyecto se ha pensado en la reducción de costos dentro de las prendas concretadas y la documentación que se lleva a cabo, se estima un gasto máximo de \$1000 dólares americanos, dinero que abarca los materiales, insumos, mano de obra, entre otros.

## 2.2.11 Entregables

Documentación escrita y digital, con la información investigativa, el proceso creativo, registro fotográfico de prendas concretadas.

Línea concretada de 7 conjuntos de indumentaria (dos prendas cada conjunto)

Puesta en escena de la línea

Video de registro

2.2.13 Aprobaciones

Las aprobaciones se realizan con la supervisión de la tutora del proyecto Mgst. Ruht Galindo, en las fechas determinadas.



## 2.3 Conceptualización y estrategias creativas

### 2.3.1 Concepto

“NEW GAME” es el nombre de la línea de indumentaria propuesta para el grupo de baile ECLIPSE. Este proyecto surge de la iniciativa de satisfacer las diferentes necesidades de un grupo de *dance cover*. Por lo tanto, la línea pretende brindar comodidad y estilo mediante el uso de diferentes materiales, y la aplicación de técnicas y tecnologías para la confección de los conjuntos de baile, los cuales se basan en el concepto, la inspiración y las tendencias.

Se ha planteado que esta línea de indumentaria conste de siete conjuntos, con diferente morfología, pero que al mismo tiempo estén unificados por la cromática y el uso del denim. Además, se contempla la abstracción de la inspiración, que es el león, demostrando así el poder y el equilibrio en el concepto del grupo, teniendo en cuenta el estilo y la accesibilidad económica de los miembros.

El concepto también mezcla el surgimiento de este grupo con su primera presentación y el análisis de la letra de las canciones que se bailan. En “Drama” de AESPA, se puede traducir uno de los versos como: “Me gusta cuando voy con todo, me gusta cuando soy salvaje, me gusta cuando no me detengo, me gusta cuando soy la más mala”. En la segunda canción, “Tippy Toes” de XG, se traduce el siguiente verso: “Entiende que no venimos a jugar cariño, estamos aquí para dominar”. Esto se plasma metafóricamente en la inspiración, teniendo en cuenta que el león es el rey de la selva, siempre está en la cima, reflejando grandeza y poder, y al cazar no tiene piedad con su presa. Cuando se trata de tomar su territorio, siempre está dispuesto a luchar, demostrando así quién es el líder de la manada.

Toda esta línea estará encaminada también a la representación de esta grandeza y liderazgo, tomando en cuenta que el empoderamiento, según la Real Academia Española Real Academia Española (s/f. definición 1), se define como dar a alguien autoridad, influencia o conocimiento para hacer algo. Esto constituye otro factor importante tanto para la línea como para el grupo. Es aquí donde el empoderamiento de la letra de las canciones, de la inspiración y del concepto del grupo entran en armonía formando un todo.

### 2.3.2 Inspiración

La inspiración es el elemento que permite unificar y generar coherencia en la línea y las prendas que la conforman. Es del motivo gestor de donde se toman diferentes aspectos como cromática, morfología, entre otros, en donde ayuda a dar originalidad y distinción en las creaciones.

La inspiración es el elemento que permite unificar y generar coherencia en la línea y las prendas que la conforman. Es el motivo gestor del cual se toman diferentes aspectos como la cromática y la morfología, entre otros, lo que ayuda a dar originalidad y distinción a las creaciones.

Según la editorial Etecé (2021), el león, un animal imponente en su especie, es fácilmente reconocible por su gran tamaño y su llamativa melena, la cual sirve de protección en las batallas y contra los matorrales espinosos. Además, el tamaño de la melena también depende de la temperatura del ambiente. El color de su pelaje es una adaptación al medio, ya que le proporciona camuflaje para cazar, ya que no suele ser presa de otros animales.

Después de definir el concepto e inspiración, intervienen las estrategias creativas, las cuales son un soporte para la línea planteada, ya que contienen información relevante que se plasma mediante imágenes, ilustraciones, palabras clave, etc. Además, se escoge este animal debido a que, según Bell (2023) en astrología, el signo Leo es de fuego, siendo representado por este animal. Es el más dominante entre el resto de signos, posee fuerza, autonomía y seguridad en sí mismo. En el grupo de baile Eclipse, la líder Mabel es del signo Leo.



Figura 41.  
Inspiración: León



Tomado de Inaturalist <https://inaturalist-open-data.s3.amazonaws.com/photos/283643308/original.jpeg>

### 2.3.3 Moodboard

Según Shopify (2022) un moodboard es un tablero de inspiración, que mediante representaciones visuales como imágenes, ilustraciones, elementos táctiles, colores y palabras clave, se realiza un collage, que tiene como finalidad transmitir un concepto o idea sobre un tema.

Dentro del proyecto los moodboards dan una idea clara de los diferentes temas, como concepto, inspiración y tendencias, además enlaza los temas gracias a los recursos visuales para que la línea de indumentaria se vea unificada.

Figura 42.  
Ejemplo de moodboard



### 2.3.4 Análisis morfológico

Como análisis morfológico se entiende al estudio de la forma, esto se basa en un análisis de las diferentes posiciones o formas que puede adoptar un producto u objeto.

Por otro lado, mediante la observación detallada de la forma se pueden hacer cambios hasta simplificar en una inicial. Posteriormente se realizan trazos, siluetas, dibujos, etc que parten de esta simplificación para que se puedan adaptar a los diferentes productos.

### 2.3.5 Bocetación

Una estrategia creativa importante es la bocetación, que por medio de ilustraciones rápidas plasma ideas del producto a realizar,

en donde posteriormente los bocetos finales detallan más los elementos que contendrá el producto final.

Ramos (2014) menciona que el boceto puede cumplir diferentes funciones como ilustraciones que copian las formas de la naturaleza para inspiración o como dibujos de otras obras de arte que analizan su composición mientras que Angulo (2015) menciona que bocetar es una herramienta cognitiva y metodológica la cual permite al diseñador presentar soluciones para el diseño de manera conceptual.

Para el desarrollo del proyecto, se boceta tomando en consideración los requerimientos de las prendas, se realiza una bocetación rápida, que de la idea de la materialidad, silueta, cromática y concepto de la línea planteada, dando propuestas que se adapten al concepto del grupo y de las canciones.

Figura 43.  
Morfología del león

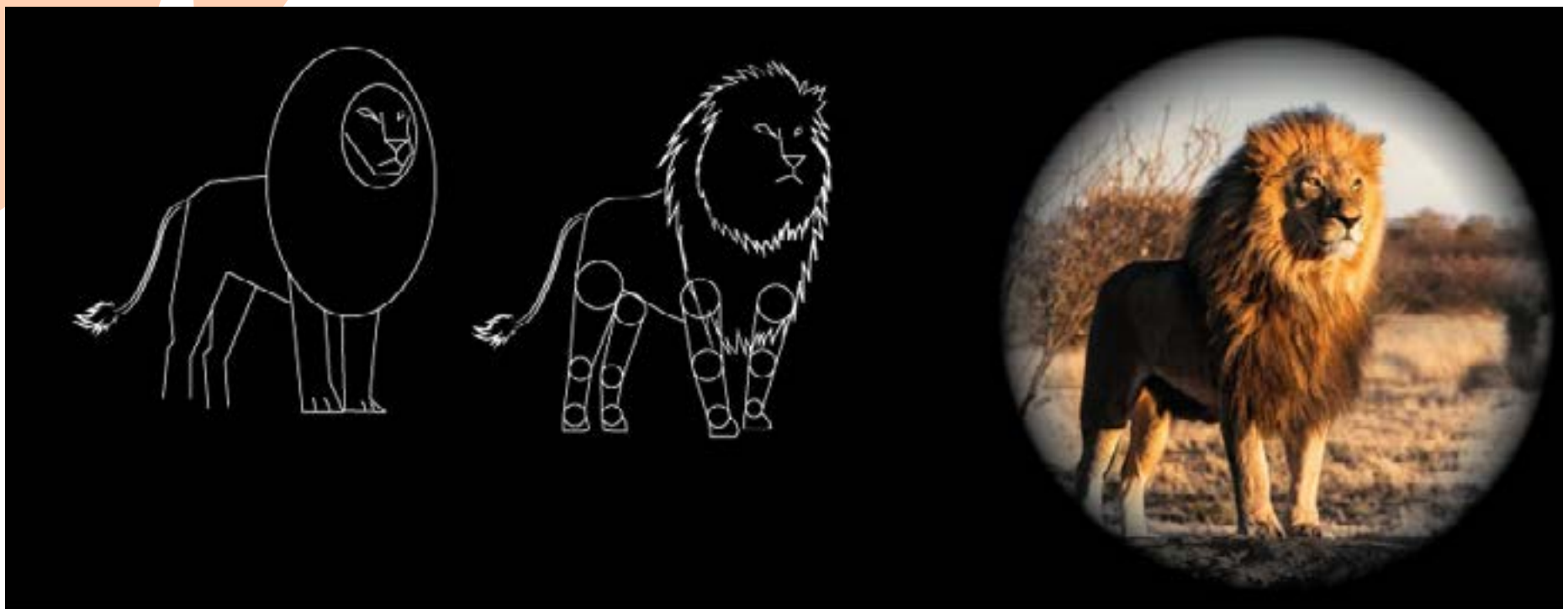




Figura 44.  
Ejemplo de bocetación

## PROPUESTA 1







# Capítulo 3

Anteproyecto



## 3.1.- Ideación

Para el desarrollo del proyecto se establecen los conceptos guía para concretar el proceso de diseño. Partiendo del concepto establecido: "Empoderamiento". Además de la inspiración, el león como motivo gestor, del concepto como grupo de baile y del estilo de autor son clave esencial para el proceso de diseño.

### 3.1.1.- Lluvia de ideas

Brainstorming o lluvia de ideas consiste en dar diferentes puntos de vista para solucionar un problema, en donde entra en juego creatividad y colaboración. En esta herramienta los participantes pueden dar sugerencias sin dejar de lado ninguna

Figura 45.  
Lluvia de ideas

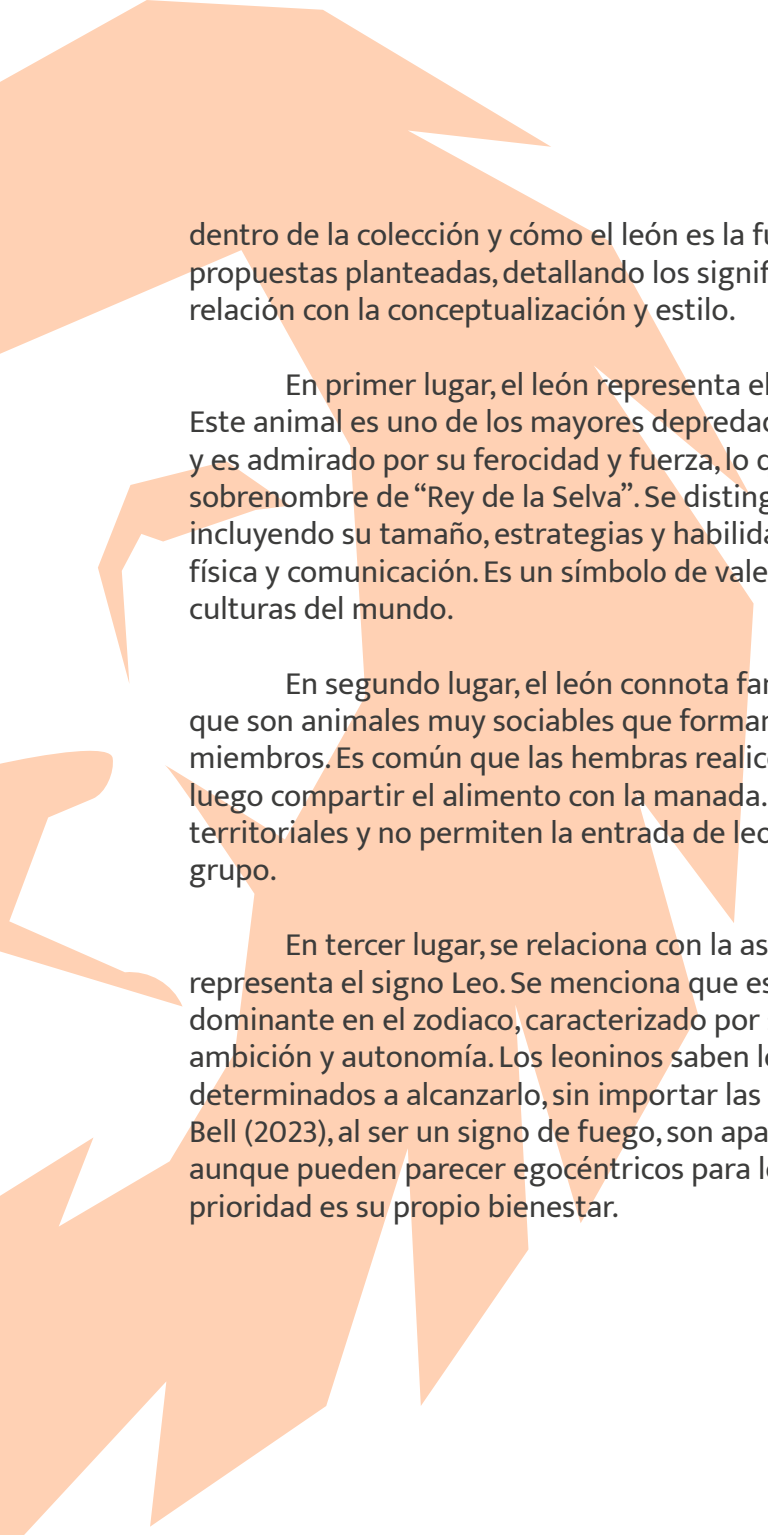


opción, fomentando la cooperación e innovación.

Dentro de la conceptualización, se escogieron varios elementos que pueden aportar para la concreción del diseño, de esta parten los siguientes elementos: inspiración, concepto y estilo. De aquí surgen ideas para posteriormente realizar moodboards donde se vea la unión de varias ideas aportadas.

### 3.1.2 Inspiración

Dentro del proceso de diseño, es necesario mencionar nuevamente el tema de la inspiración, recalcar su significado



dentro de la colección y cómo el león es la fuente de ideas para las propuestas planteadas, detallando los significados que tiene en relación con la conceptualización y estilo.

En primer lugar, el león representa el empoderamiento. Este animal es uno de los mayores depredadores en la actualidad y es admirado por su ferocidad y fuerza, lo que le ha otorgado el sobrenombre de “Rey de la Selva”. Se distingue por varios aspectos, incluyendo su tamaño, estrategias y habilidades de caza, apariencia física y comunicación. Es un símbolo de valentía en diferentes culturas del mundo.

En segundo lugar, el león connota familiaridad y unión, ya que son animales muy sociables que forman manadas de 4 a 34 miembros. Es común que las hembras realicen planes de caza para luego compartir el alimento con la manada. Además, son muy territoriales y no permiten la entrada de leones intrusos en su grupo.

En tercer lugar, se relaciona con la astrología, ya que representa el signo Leo. Se menciona que este signo es el más dominante en el zodiaco, caracterizado por su fuerza, valentía, ambición y autonomía. Los leoninos saben lo que quieren y están determinados a alcanzarlo, sin importar las adversidades. Según Bell (2023), al ser un signo de fuego, son apasionados e intrigantes, aunque pueden parecer egocéntricos para los demás, ya que su prioridad es su propio bienestar.



## 3.2. Proceso creativo

En el proceso creativo de esta línea de indumentaria, se aplican las herramientas ya mencionadas. Se comienza con un análisis del animal en su postura habitual, la posición que toma el león simboliza el empoderamiento, ya sea al momento de cazar o proteger a la manada, siempre tiene una actitud imponente, anotando palabras que se relacionan con el mismo, además mediante una investigación sobre el comportamiento del león, el diseñador percibe diferentes sensaciones y emociones, como fortalecimiento, valor, familiaridad y realeza, palabras clave que se manejan en este proceso creativo.

Esos aspectos son los que se transmiten en la línea propuesta, mediante los cortes rectos, flecos, cromática, texturas y materialidad.

### 3.2.1.- Moodboards

#### 3.2.1.1.- Moodboard de conceptualización

El moodboard de conceptualización hace referencia a los sentimientos y emociones del autor en base al concepto, "empoderamiento", debido a que no hay ilustraciones o imágenes que definan exactamente al empoderamiento, se hace uso de la unión de representaciones gráficas que emitan ese sentir al autor, concretando así la fuerza, la unión, la inspiración y el poder dentro del concepto.

Tomando en cuenta la cromática usada, se unifica la idea de la línea dentro de este collage, siendo una guía visual de la misma, pero a su vez dando una interpretación distinta a cada usuario. A su vez, sirve de base para la estética de la línea de indumentaria planteada, haciendo más comprensible el concepto.

#### 3.2.1.2.- Moodboard de inspiración

Dentro del moodboard de inspiración, se plasma la unión y poder que representa el león, añadiendo su belleza y ferocidad, elementos característicos del animal. Siendo el motivo gestor dentro del proceso de diseño por su connotación de valor, fuerza y postura imponente en la línea planteada.

Se usa una paleta de colores complementarios, dando así un contraste entre gamas de café, característico del animal, que van desde un beige oscuro, amarillo hasta azul, los cuales representarán fuerza, elegancia y realeza. Todos los colores son escogidos para transmitir la sensación de poder dentro de las prendas propuestas. Además, se utilizan elementos geométricos, como trapecios y triángulos, pues tienen una connotación de rigidez y estabilidad, ya que la mayoría de prendas presentan cortes rectos.

#### 3.2.1.3.- Moodboard de tendencias

Después de analizar las tendencias otoño-invierno 2024-2025 según diferentes fuentes como COLORO, WGSN, VOGUE y AUDACES, se han seleccionado tendencias que se ajusten al estilo que el diseñador quiere plasmar en la línea de indumentaria, así como al estilo de los bailarines, tanto grupal como individualmente. Dentro de estas tendencias se encuentra el Future Dusk, que se basa en el uso de tonalidades azules para representar la esperanza dentro de un mundo caótico, la influencia del futurismo en la vida cotidiana o el paso de la oscuridad a la luz, por lo que se relaciona con el cambio. También se tiene en cuenta que el azul representa la realeza, el liderazgo y la elegancia. Por otro lado, la tendencia Y2K se hace presente, donde la nostalgia de la moda de los años 2000 regresa. En esta tendencia, resaltan las minifaldas, los pantalones de tiro corto, los pantalones cargo y los crop tops, combinados con diferentes estilos, y por su contraste entre prendas holgadas y ajustadas. Por último, la tendencia denim y más denim se selecciona por el uso de un material resistente que se emplea constantemente debido a su versatilidad. Denota fuerza y rigidez, relacionándose directamente con el concepto escogido.

Figura 46.  
Palabras clave









Figura 48.  
Moodboard de inspiración





Figura 49.  
Moodboard de tendencias



### 3.2.2 Análisis morfológico

Después de completar los diferentes moodboards en el proceso de diseño, se pasa al análisis morfológico del animal elegido, como parte final de los criterios de diseño. Esto implica descomponer el motivo inspirador, simplificando su forma y postura. Aquí se exploran mecanismos, texturas, formas y estructuras, lo que facilita la creación del producto.

En este punto, el análisis morfológico también presenta figuras reconocibles y distinguibles a simple vista. En nuestro caso, el león macho se distingue por su melena, que, al ser frondosa, transmite poder. Por lo tanto, se utilizan flecos para simular este efecto. Se ha analizado también el torso, donde la aplicación de cortes rectos proporciona rigidez a las prendas, relacionándolas con el cuerpo del animal. Además, se analiza el rostro del león, que al ser simétrico, contribuye a la estilización y equilibrio visual, atributos que se aplicará en la línea mediante la simetría en todos los conjuntos. La cola y las patas reflejan estabilidad, por lo que las líneas paralelas que presenta se usan en las prendas.

Con estas características mencionadas, se procede a delimitar variables dentro de la morfología:

**Melena:** El elemento característico del animal será representado mediante flecos en las diferentes prendas, dando contraste entre texturas, además de aportar estética.

**Simetría:** Siendo elemento clave en el aspecto del león, los conjuntos tendrán esta característica.

**Trapecios:** Los cortes rectos, para denotar equilibrio y fuerza, son esenciales para la concreción de las prendas.

**Líneas paralelas:** Aporta en la simetría y equilibrio de las prendas

**Cromática:** Tonos marrones y amarillos, colores característicos que se usarán en detalles de las diferentes prendas y ciertos acabados.

Para el análisis morfológico, primero se parte de la descomposición en figuras orgánicas, y posteriormente geométricas dando así una nueva lectura de la composición física del animal.



Figura 50.  
Análisis morfológico



# 3.3. Bocetación

## 3.3.1.- Bocetos rápidos

Dentro de esta etapa, se juntan todos los elementos escogidos para los conjuntos, en donde se encuentran: Variables, constantes, tendencias, cromática, morfología, estilos, conceptos e inspiración.

Se han realizado cuatro propuestas para cada bailarín tomando en cuenta todos estos aspectos.

Tabla 4  
Constantes y variables en las prendas

Popuesta	Tipo de prenda	Siluetta Estilizada (A)	Cortes rectos	Elementos paralelos	Simetría	Color negro y azul	Color beige/café	Color gris	Material denim y tela jabón	Material Cuerina	Material piel sintética/simulación	Técnica pintado manual	Técnica desteñido	Tecnología- máquina recta y overlock	Virtualidades	Flecos
Alejandra 1	Crop top y pantalón															
Alejandra 2	Crop top y pantalón															
Alejandra 3	Crop top, falda, mangas y pantalón															
Alejandra 4	Crop top, mangas y pantalón															
Andrea 1	Crop top, falda, mangas y bastas															
Andrea 2	Crop top, falda y bastas															
Andrea 3	Crop top, mangas, falda y pantalón															
Andrea 4	Crop top, falda, mangas y bastas															
Dorian 1	Chaleco, pantalón y mangas															
Dorian 2	Top, pantalón y mangas															
Dorian 3	Crop top, pantalón y mangas															
Dorian 4	Crop top y pantalón															
Kazu 1	Overol falda, vividi, mangas y bastas															
Kazu 2	Chaleco, falda y bastas															
Kazu 3	Chaleco, pantalón y mangas															
Kazu 4	Overol falda, mangas y bastas															
Mabel 1	Chaleco, falda, mangas y bastas															
Mabel 2	Chaleco, falsa, mangas y bastas															
Mabel 3	Chaleco, falda, mangas y bastas															
Mabel 4	Chaleco, falda, mangas y bastas															
Steven 1	Chaleco y pantalón															
Steven 2	Camiseta, pantalón y mangas															
Steven 3	Chaleco, pantalón y mangas															
Steven 4	Chaleco y pantalón															
Thomas 1	Vestido, pantalón y mangas															
Thomas 2	Camiseta, corset, falda y pantalón															
Thomas 3	Top, corset, falda y pantalón															
Thomas 4	Buzo, falda y pantalón															



Figura 51.  
Bocetos Alejandra

# ALE







Figura 52.  
Bocetos Andrea

# ANDREA







Figura 53.  
Bocetos Dorian

# DORIAN





CUERINA



PIEL SINTÉTICA  
O SIMILAR

TELA JABON  
(ELASTICA)



Figura 54.  
Bocetos Kazu

# KAZU







Figura 55.  
Bocetos Mabel

# MABEL







Figura 56.  
Bocetos Steven

# STEVEN







Figura 57.  
Bocetos Thomas

# THOMI













# Capítulo 4

Resultados



# 4.1. Diseño Final

Para el desarrollo del proyecto se han realizado experimentaciones para poder llegar al resultado deseado, en donde los procesos y técnicas aplicadas en la línea dieron como resultado prendas cómodas, funcionales, con menor costo de producción e indumentaria que refleja el estilo del grupo.

## 4.1.1.- Ilustraciones profesionales de la línea de indumentaria

Figura 58.  
Ilustración final Alejandra





Figura 59.  
*Ilustración final Andrea*



Figura 60.  
*Ilustración final Dorian*





Figura 61.  
*Ilustración final Kazu*



Figura 62.  
*Ilustración final Mabel*





Figura 63.  
*Ilustración final Steven*



Figura 64.  
*Ilustración final Thomas*





## 4.2. Concreción

Para la concreción de los trajes se ha optado por diferentes estrategias para el mejor funcionamiento y acabados de las prendas, todo esto con la finalidad de un buen desempeño para los bailarines y la reducción de costos al momento de la confección.

Se inicia con el desteñido de las prendas, primero se hace una recolección de las prendas denim que ya no tienen uso pero que su base textil esté en buenas condiciones. Se separa la recolección por colores negros y azules para que el destinturado sea parejo, posteriormente se clasifican en stretch y no stretch, pues se requiere elasticidad en las prendas a elaborar, seguido a esto, se retiran los cierres, bolsillos y pretinas, y en ciertos casos se abren las costuras para tener una base textil más óptima para el corte de las piezas.

Figura 65.  
*Experimentación Desteñido*



Como segundo paso se realiza el tinturado, tomando en cuenta las instrucciones para el proceso. Por cada 20 gramos de tinte, se tinturan 600 gramos de denim (1 pantalón denim), en este proyecto se tinturaron aproximadamente 20,000 gramos de denim. Para obtener el tono deseado, se usaron 5 sobres de tinte azul por cada sobre de tinte negro. Después de tinturar en agua hirviendo y con 5 cucharadas de sal, se deja reposar hasta que se enfríe el agua. Se deja secar las prendas a temperatura ambiente y seguido a esto se vuelve a clasificar entre el denim que se tintura correctamente con el color requerido y el que no.

Los cortes son rectos en todos los casos para facilitar el deshilachado y tener mejores acabados, evitando así el incremento de tiempo en mano de obra.

Para la simulación de los flecos, se opta por dejar en el patrón 5 cm más para

Figura 66.  
Experimentación Tinturado





poder realizar el deshilachado, pero se emplea más tiempo en la producción, por lo que, tomando en cuenta los costos, se opta por la unión de tiras de denim de 5cm a 7 cm, que serán deshilachadas después de ser unidas a la prenda al momento de la confección. La segunda opción es utilizar hilos de tejer para la simulación de los flecos, en donde se cortan tiras de 10cm que son unidas con una costura recta a la prenda, y después son peinadas para tener volumen en los flecos.

Otro proceso empleado es el uso del cloro, aplicado con pincel y manos, para dar el efecto de pelaje y desgaste, gracias al desteñido de las prendas.

### 4.3.- Documentación técnica

#### 4.3.1.- Fichas técnicas

Figura 67.  
Experimentación Flecos



Figura 68.  
Ficha técnica 001

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	001
Referencia	Crop Top Alejandra
Talle	Único

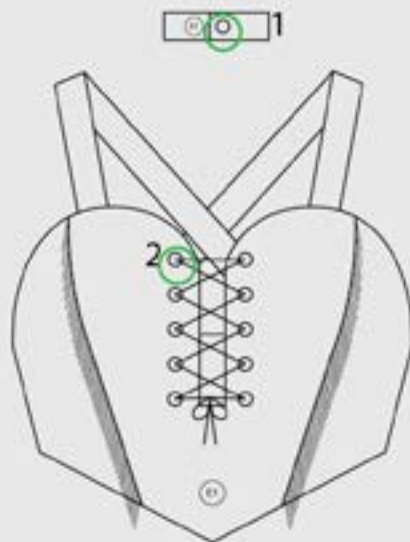
### MEDIDAS

Largo de hombro	11 cm
Altura de pecho	27 cm
Talle delantero	44 cm
Talle posterior	40 cm
Contorno de cuello	38 cm
Contorno de pecho	85 cm
Contorno de sisa	45 cm
Ancho de espalda	30 cm

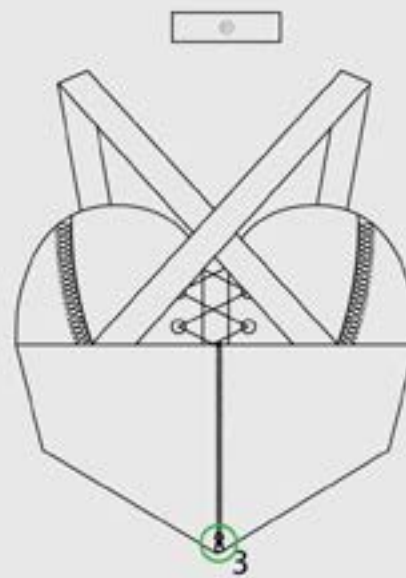
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar los ojales cada 2 cm.  
El cierre debe ir hacia abajo.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



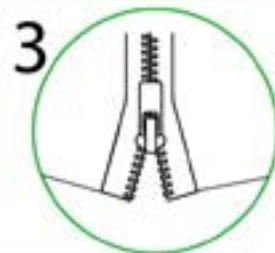
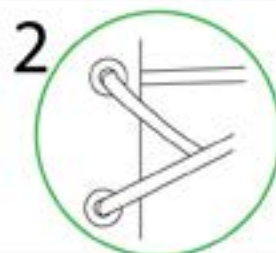
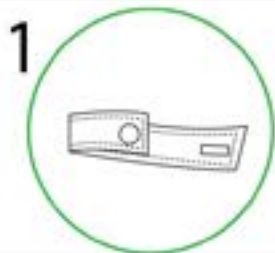
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela Jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro y Azul	Cuerpo de la prenda
Ojales y Botones	Lyra	Plateado	Cuerpo de la prenda y gargantilla
Denim Negro	Recolectado	Negro Strech	Gargantilla

### CROMÁTICA





Figura 69.  
Ficha técnica 002

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



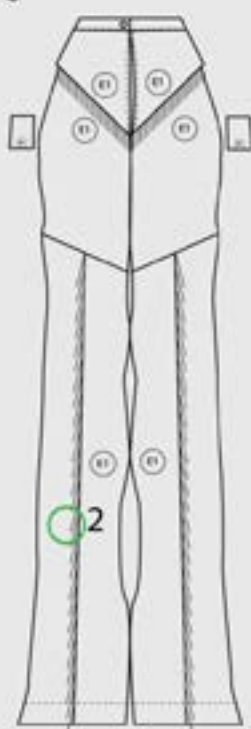
Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	002
Referencia	Pantalón Alejandra
Talle	Único

MEDIDAS	
Altura de cadera	22 cm
Largo de tiro	36 cm
Largo de rodilla	59 cm
Largo de pantalón	102 cm
Contorno de cintura	68 cm
Contorno de cadera	92.5 cm
Contorno de basta	70 cm
Gavilán	4.63 cm

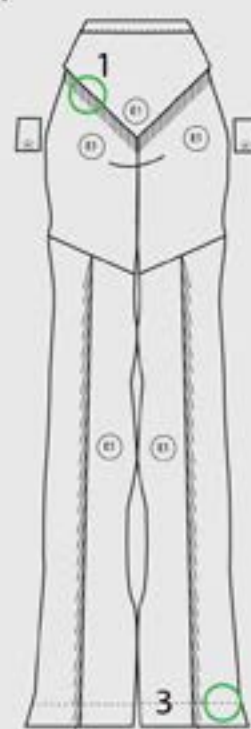
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido.  
Dejar una abertura en la falda delantera, para el uso del cierre interno del pantalón  
Realizar una sola pretina.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



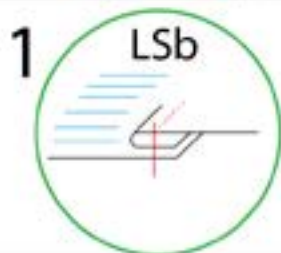
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Parte inferior del pantalón
Tela jabón	Lyra	Negra	Parte inferior del pantalón
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Cierres y Botones	Lyra	Plateado	Parte superior del pantalón
Denim Negro	Recolectado	Negro Strech	Parte superior del pantalón

### CROMÁTICA



Figura 70.  
Ficha técnica 003

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



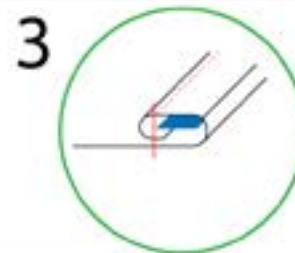
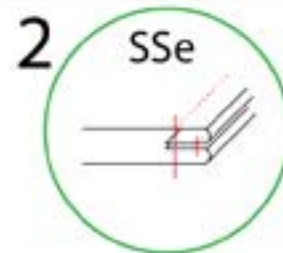
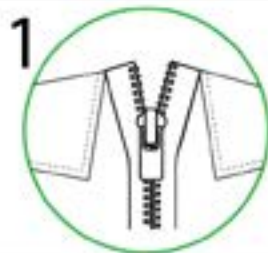
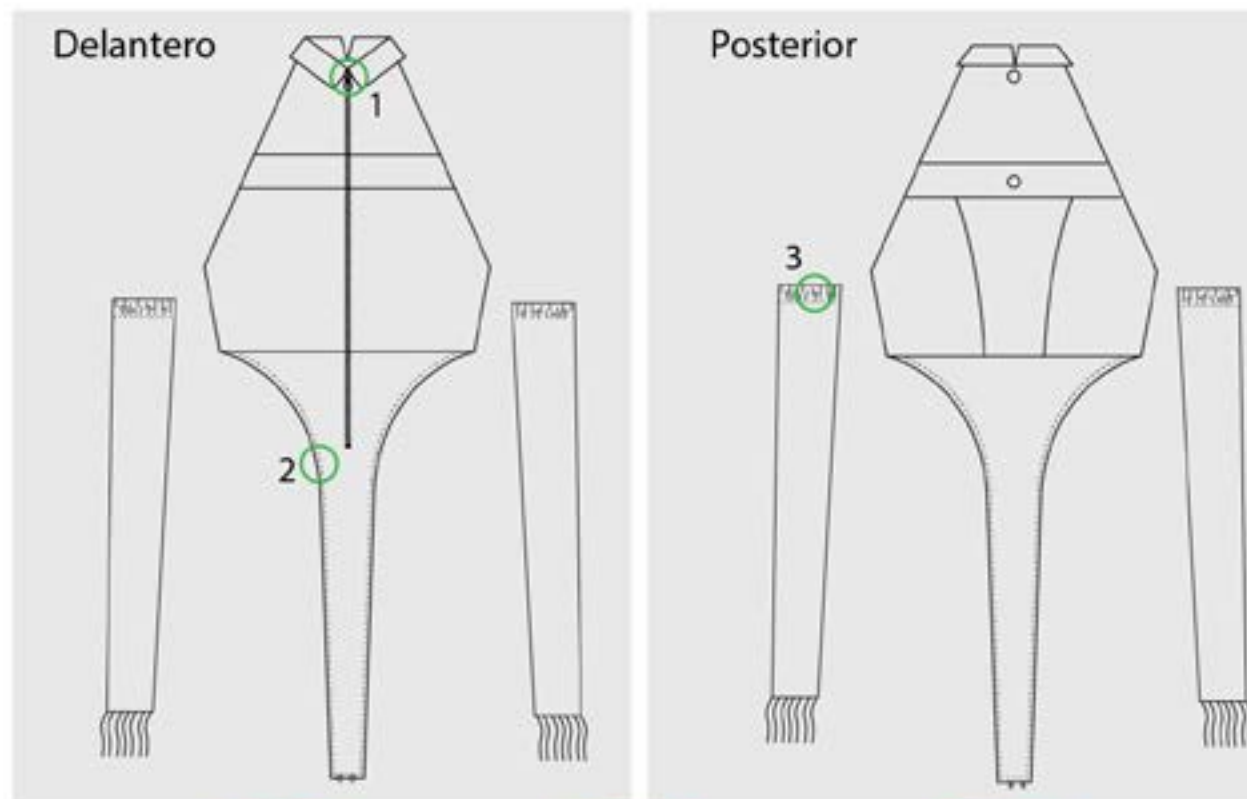
Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	003
Referencia	Body Andrea
Talle	Único

### MEDIDAS

Largo de hombro	11 cm
Altura de pecho	27 cm
Talle delantero	44 cm
Talle posterior	40 cm
Contorno de cuello	38 cm
Contorno de pecho	85 cm
Contorno de sisa	45 cm
Ancho de espalda	30 cm

### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar los gafetes hacia el interior de la prenda.  
Unir las tiras de 10 cm de hilos de tejer al final.



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Cuerina



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda y mangas
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones, cierres y gafetes	Lyra	Plateado	Cuerpo de la prenda
Cuerina	San Alfonso	Negro Strech	Cuerpo de la prenda
Hilos de tejer	Hilandesa	Café	Puño de la manga

### CROMÁTICA





Figura 71.  
Ficha técnica 004

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	004
Referencia	Pantalón Andrea
Talle	Único

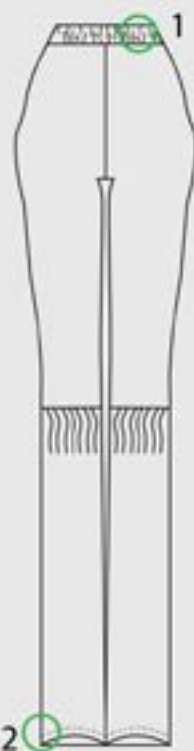
### MEDIDAS

Altura de cadera	22 cm
Largo de tiro	36 cm
Largo de rodilla	59cm
Largo de pantalón	102 cm
Contorno de cintura	68 cm
Contorno de cadera	92.5 cm
Contorno de basta	70 cm
Gavilán	4.63 cm

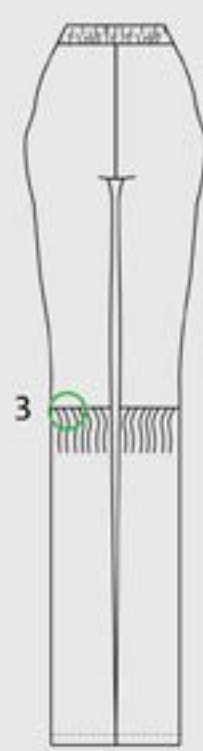
### Observaciones:

Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar elástico embolsado en la pretina.  
Unir las tiras de 10 cm de hilos de tejer al final.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



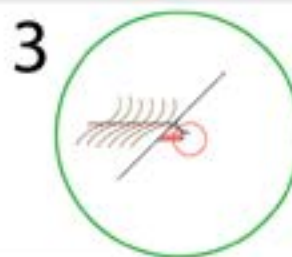
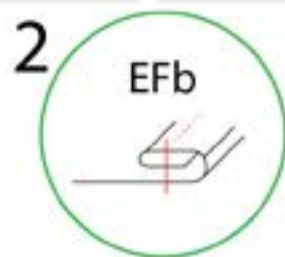
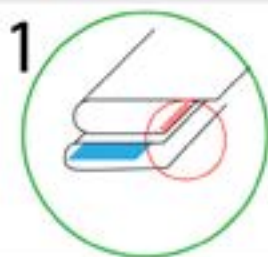
Tela Jabón Negra



Cuerina



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Cuerina	San Alfonso	Negro Stretch	Bastas
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Hilos de tejer	Hilandesa	Café	Debajo de la rodilla
Elástico	Lyra	Negro	Pretina

### CROMÁTICA



Figura 72.  
Ficha técnica 005

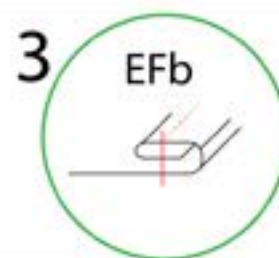
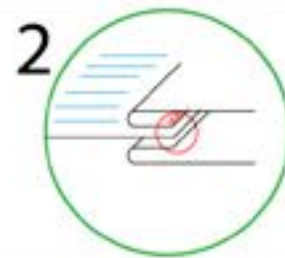
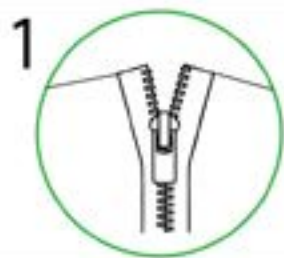
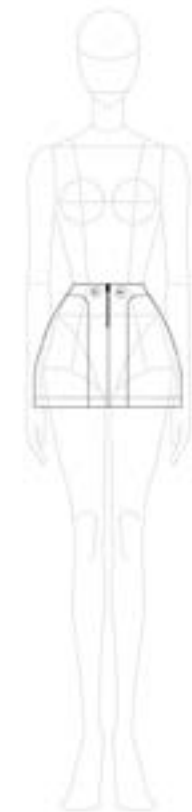
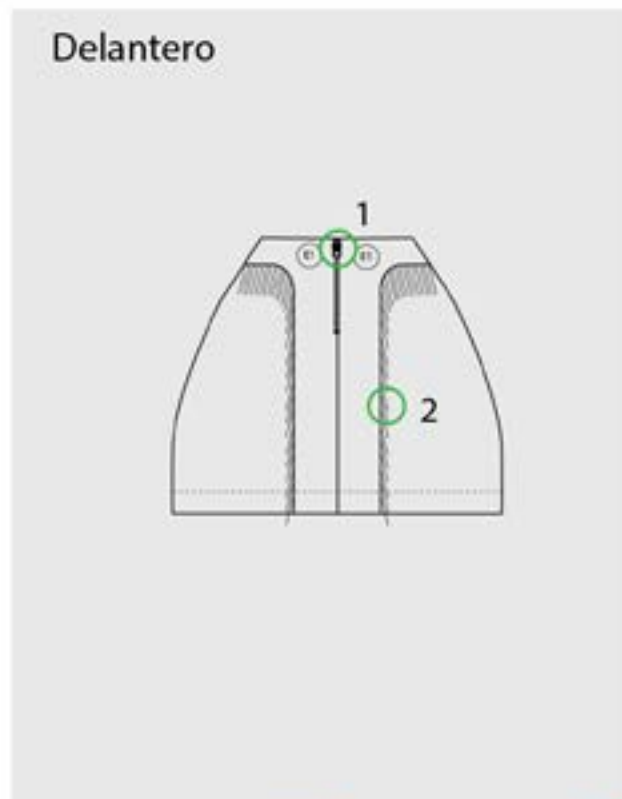
## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	005
Referencia	Falda Andrea
Talle	Único

MEDIDAS	
Largo de falda	32.5 cm
Contorno de cintura	70 cm
Contorno de cadera	89 cm
Altura de cadera	21 cm

**Observaciones:**  
Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Colocar el cierre a 2cm. Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido. La parte inferior de las piezas de denim no van unidas a la cuerna.



MATERIA PRIMA			
Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Cuerpo de la prenda
Cuernina	San Alfonso	Negro Stretch	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Cierres	Lyra	Dorados	Pretina y cierre





Figura 73.  
Ficha técnica 006

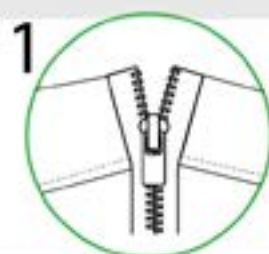
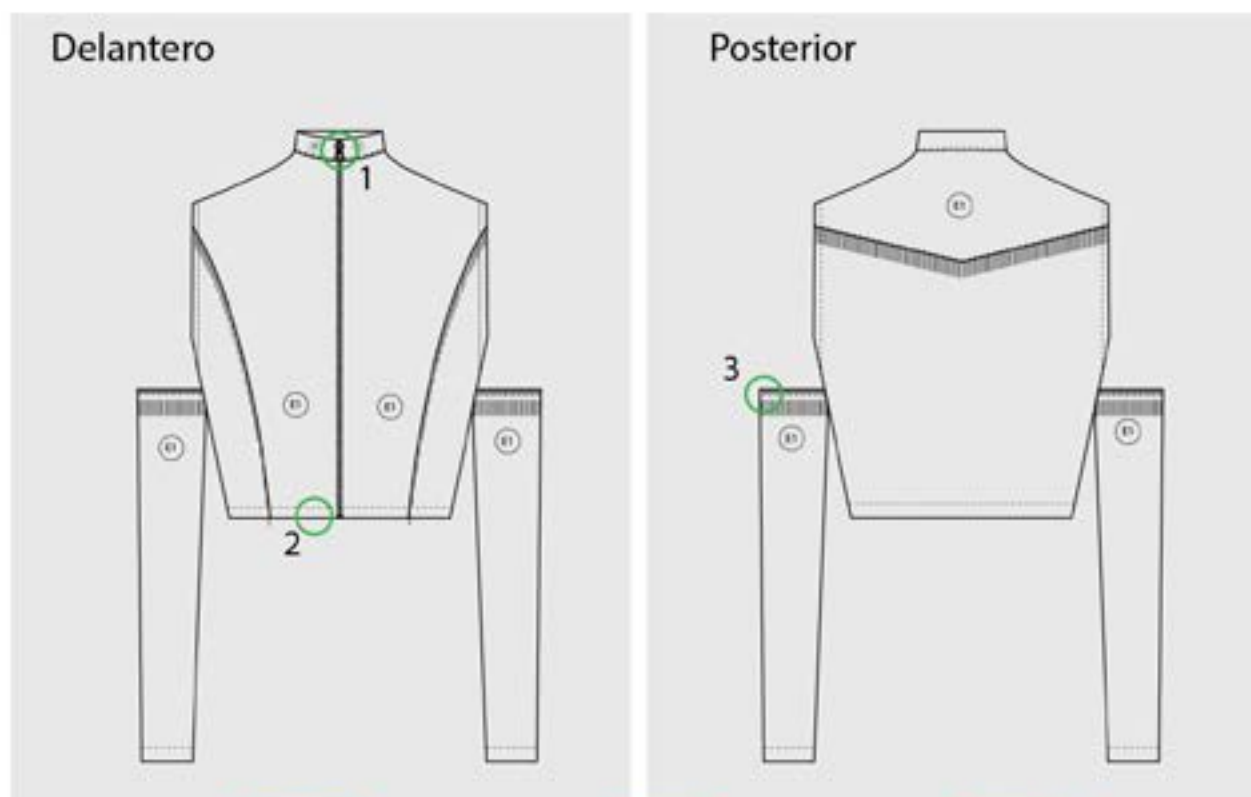
## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Ciente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	006
Referencia	Chaleco Dorian
Talle	Único

MEDIDAS	
Largo de hombro	13 cm
Altura de pecho	22 cm
Talle delantero	42 cm
Talle posterior	41 cm
Contorno de cuello	43 cm
Contorno de pecho	71 cm
Contorno de sisa	43 cm
Ancho de espalda	36 cm

**Observaciones:**  
Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Colocar el cierre a 2cm. Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido. Las mangas son separadas del cuerpo y se coloca elástico.



MATERIA PRIMA			
Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda y mangas
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones, cierres y gafetes	Lyra	Plateado	Cuerpo de la prenda
Cuerina	San Alfonso	Negro Stretch	Cuerpo de la prenda
Hilos de tejer	Hilandesa	Café	Parte superior de la manga



Figura 74.  
Ficha técnica 007

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Ciente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	007
Referencia	Pantalón Dorian
Talle	Único

### MEDIDAS

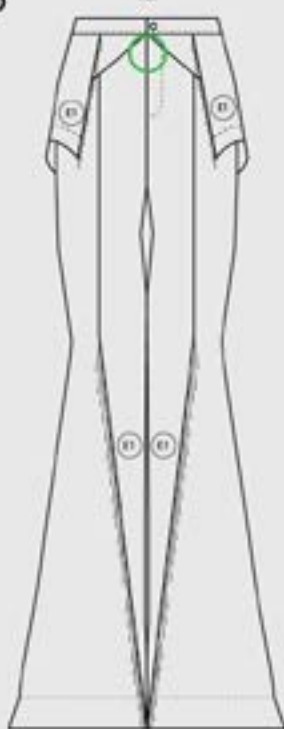
Altura de cadera	19 cm
Largo de tiro	31 cm
Largo de rodilla	64 cm
Largo de pantalón	107 cm
Contorno de cintura	64 cm
Contorno de cadera	84 cm
Contorno de basta	70 cm
Gavilán	4,2 cm

### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido.  
La pieza central del posterior superior, es unida realizando un doblez.

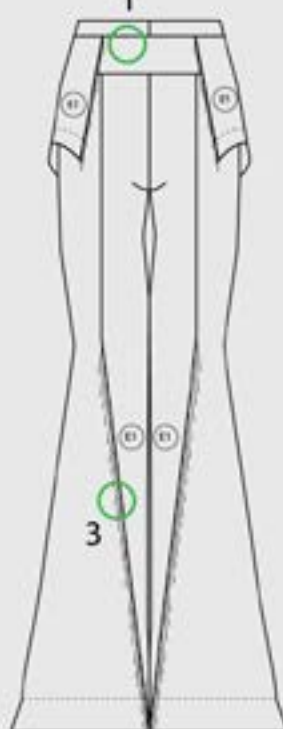
### Delantero

2



### Posterior

1



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



Denim Stretch Azul



1



2



3



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda y mangas
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones y cierres	Lyra	Plateados y dorados	Pretina y cierre

### CROMÁTICA





Figura 75.  
Ficha técnica 008

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



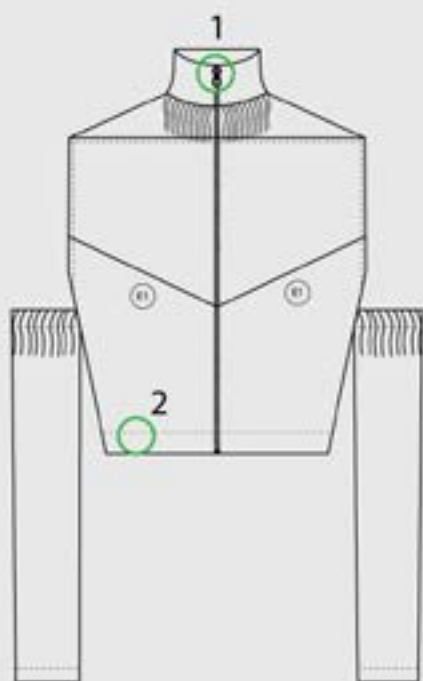
Ciente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	008
Referencia	Chaleco Kazu
Talle	Único

MEDIDAS	
Largo de hombro	12 cm
Altura de pecho	23,5 cm
Talle delantero	39 cm
Talle posterior	40,5 cm
Contorno de cuello	44 cm
Contorno de pecho	84 cm
Contorno de sisa	52 cm
Ancho de espalda	33 cm

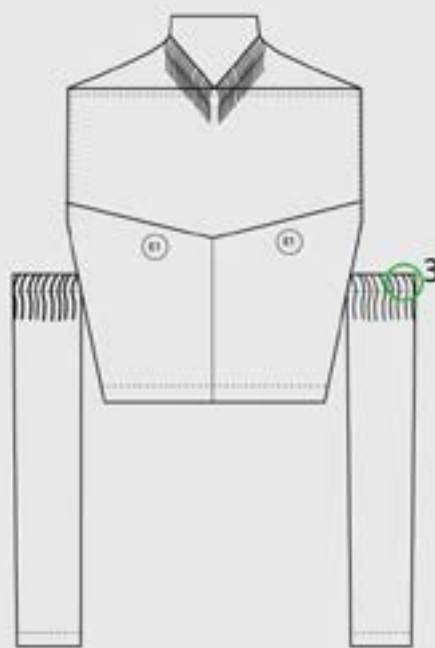
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Colocar el cierre a 2cm. Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido. Las mangas son separadas del cuerpo y se coloca elástico.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



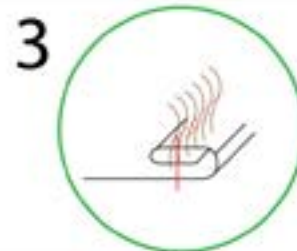
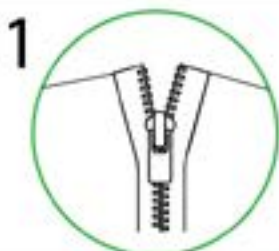
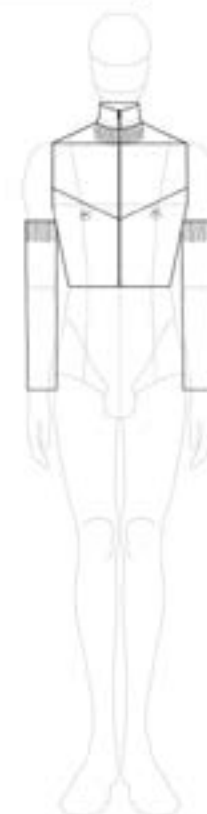
Denim Stretch Azul



Cuerina



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Bastas
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda y mangas
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Cierres	Lyra	Dorado	Frente de la prenda
Elástico	Lyra	Negro	Mangas

### CROMÁTICA



Figura 76.  
Ficha técnica 009

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	009
Referencia	Pantalón Kazu
Talle	Único

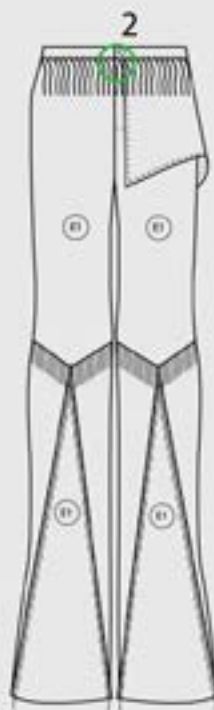
### MEDIDAS

Altura de cadera	22 cm
Largo de tiro	30 cm
Largo de rodilla	57 cm
Largo de pantalón	102 cm
Contorno de cintura	69 cm
Contorno de cadera	89,5 cm
Contorno de basta	75 cm
Gavilán	4,47 cm

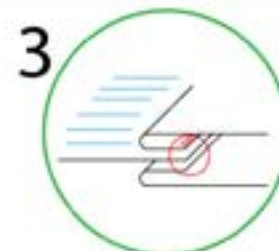
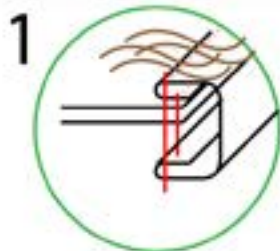
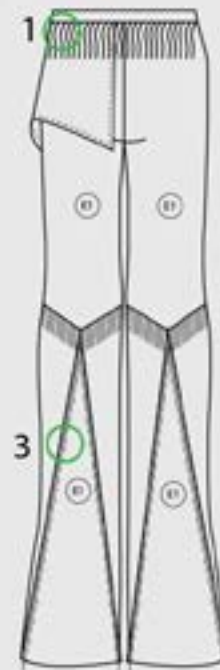
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



Denim Stretch Azul



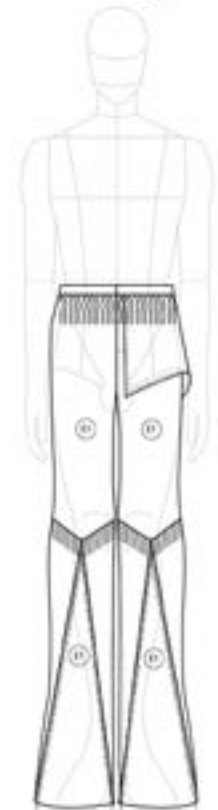
Denim Stretch Negro



Cuerina



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones y cierres	Lyra	Plateado y dorados	Pretina y cierre

### CROMÁTICA





Figura 77.

Ficha técnica 010

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	010
Referencia	Top Mabel
Talle	Único

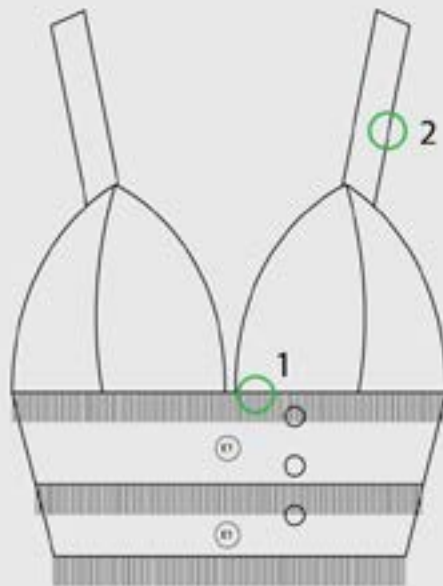
### MEDIDAS

Largo de hombro	11 cm
Altura de pecho	29.5 cm
Talle delantero	45 cm
Talle posterior	43 cm
Contorno de cuello	43 cm
Contorno de pecho	86 cm
Contorno de sisa	56.5 cm
Ancho de espalda	36 cm

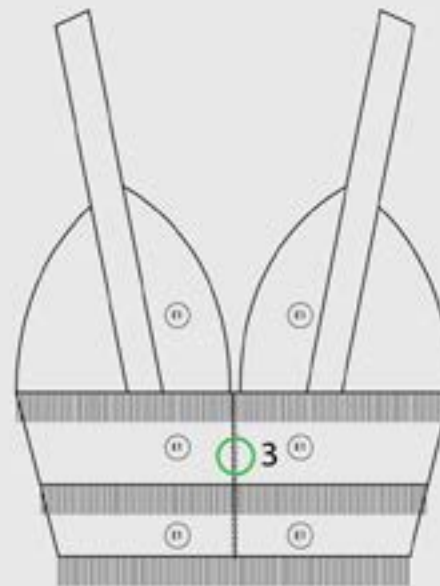
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar.  
 Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
 Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
 Colocar el cierre a 2cm.  
 Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido.  
 Desteñir la parte interna también.  
 Colocar gafetes en la unión del posterior.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



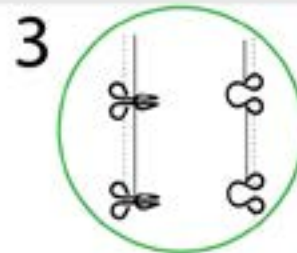
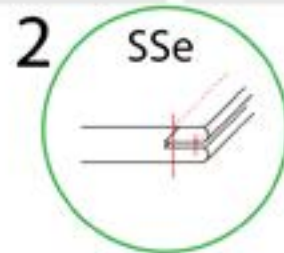
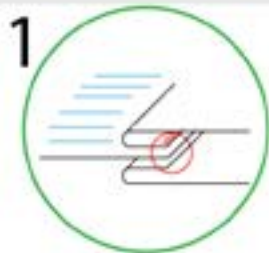
Tela Jabón Negra



Denim Stretch Azul



Denim Stretch Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Botones y gafetes	Lyra	Plateado	Posterior de la prenda
Denim Negro	Recolección	Negro Stretch	Parte inferior de la prenda

### CROMÁTICA



Figura 78.  
Ficha técnica 011

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	011
Referencia	Falda Mabel
Talle	Único

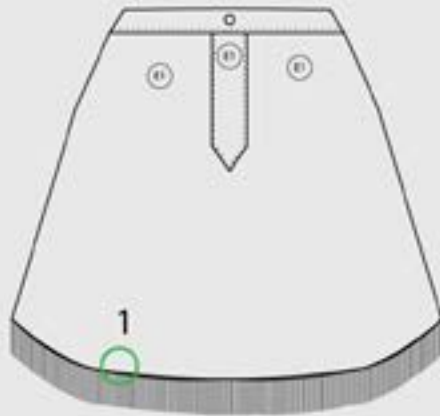
### MEDIDAS

Largo de falda	35 cm
Contorno de cintura	80 cm
Contorno de cadera	111 cm
Altura de cadera	23 cm

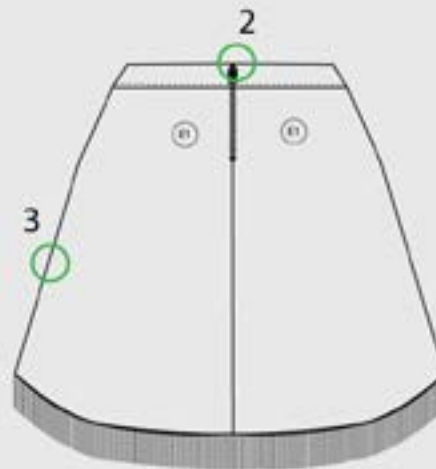
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar el cierre a 2cm.  
Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido.

### Delantero



### Posterior



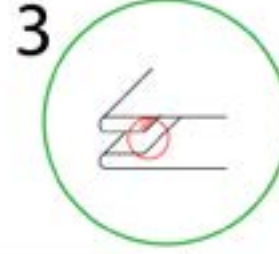
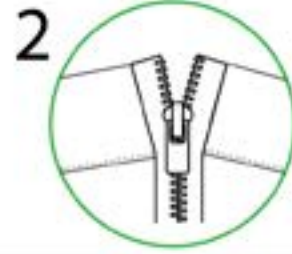
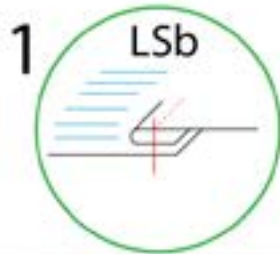
### MUESTRAS



Denim Stretch Azul



Denim Stretch Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Stretch	Pretina
Denim Negro	Recolección	Negro Stretch	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones y cierres	Lyra	Plateados y dorados	Pretina y cierre

### CROMÁTICA





Figura 79.  
Ficha técnica 012

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	009
Referencia	Bastas y Mangas Mabel
Talle	Único

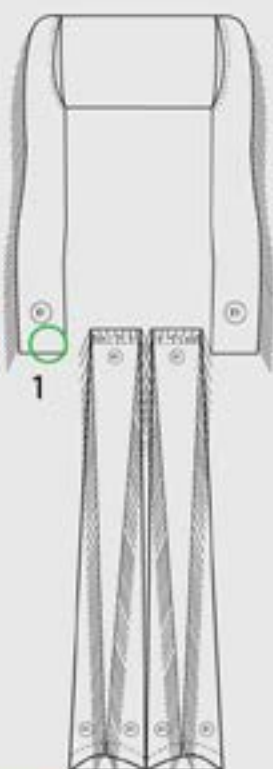
### MEDIDAS

Largo de hombro	11 cm
Altura de pecho	29,5 cm
Talle delantero	45 cm
Talle posterior	43 cm
Contorno de cuello	43 cm
Contorno de pecho	86 cm
Contorno de sisa	56,5 cm
Ancho de espalda	36 cm

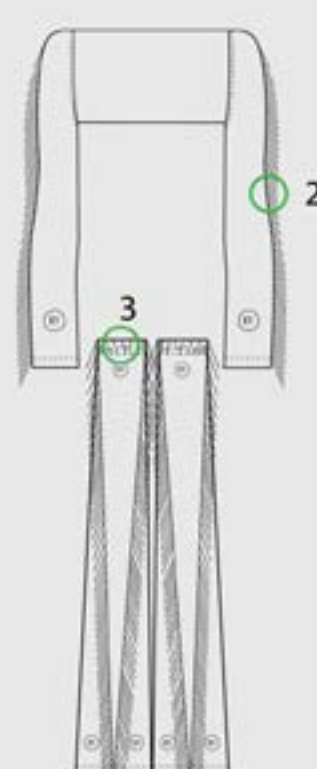
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Colocar el cierre a 2cm. Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido. Colocar el elástico embolsado en la parte superior de la basta.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



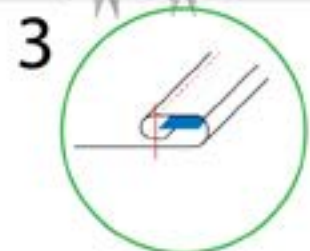
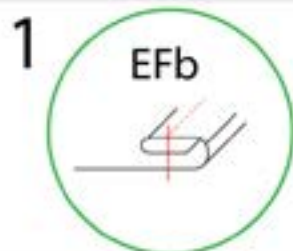
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Bastas y mangas
Tela jabón	Lyra	Negra	Espalda
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Elástico	Lyra	Negro	Bastas
Denim Negro	Recolección	Negro Strech	Bastas

### CROMÁTICA



Figura 80.  
Ficha técnica 013

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	013
Referencia	Chaleco Steven
Talle	Único

### MECIDAS

Largo de hombro	14 cm
Altura de pecho	22,5 cm
Talle delantero	41 cm
Talle posterior	41 cm
Contorno de cuello	44 cm
Contorno de pecho	86,5 cm
Contorno de sisa	50,5 cm
Ancho de espalda	37 cm

### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Colocar el cierre a 2cm. Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido. El cierre inicia en la capucha.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



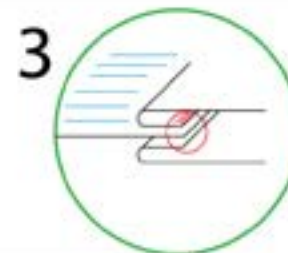
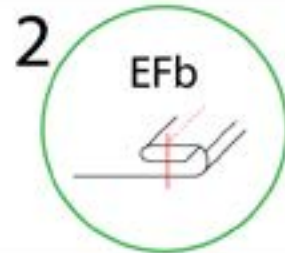
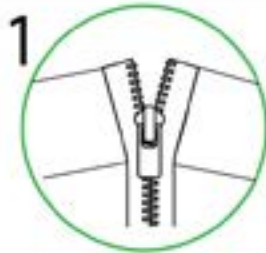
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Cierres	Lyra	Dorado	Frente de la prenda
Denim Negro	Recolección	Negro Strech	Parte inferior de la prenda

### CROMÁTICA



Figura 81.  
Ficha técnica 014

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



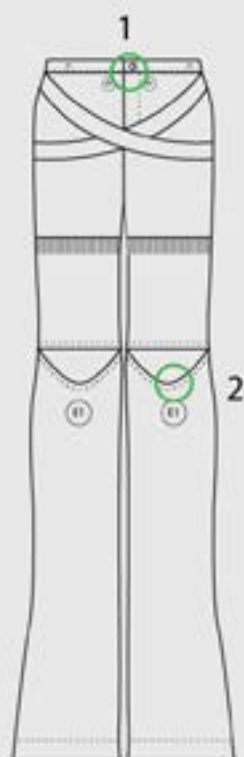
Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	014
Referencia	Pantalón Steven
Talle	Único

MEDIDAS	
Altura de cadera	20 cm
Largo de tiro	30 cm
Largo de rodilla	60 cm
Largo de pantalón	98 cm
Contorno de cintura	75 cm
Contorno de cadera	92.5 cm
Contorno de basta	70 cm
Gavilán	4,6 cm

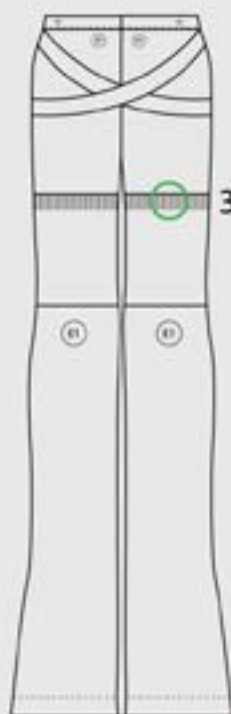
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilachar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido.  
Tener en cuenta el sentido del cruce de las tiras.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



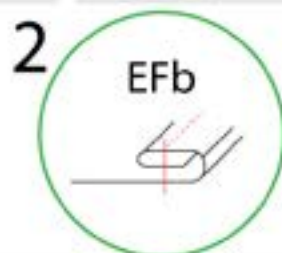
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Costuras
Botones y cierres	Lyra	Plateados y dorados	Pretina y cierre
Denim Negro	Recolección	Negro Strech	Parte inferior de la prenda

### CROMÁTICA





Figura 82.  
Ficha técnica 015

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliete	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	015
Referencia	Buzo Thomas
Talle	Único

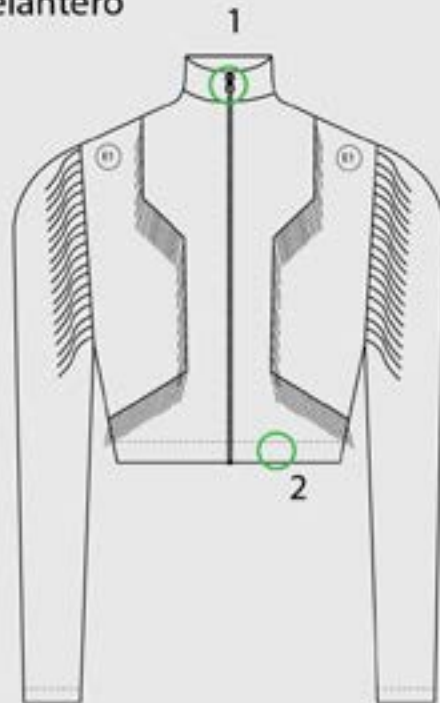
### MEDIDAS

Largo de hombro	12 cm
Altura de pecho	23 cm
Talle delantero	42.5 cm
Talle posterior	44 cm
Contorno de cuello	46 cm
Contorno de pecho	82 cm
Contorno de sisa	47 cm
Ancho de espalda	35 cm
Contorno de puño	25 cm

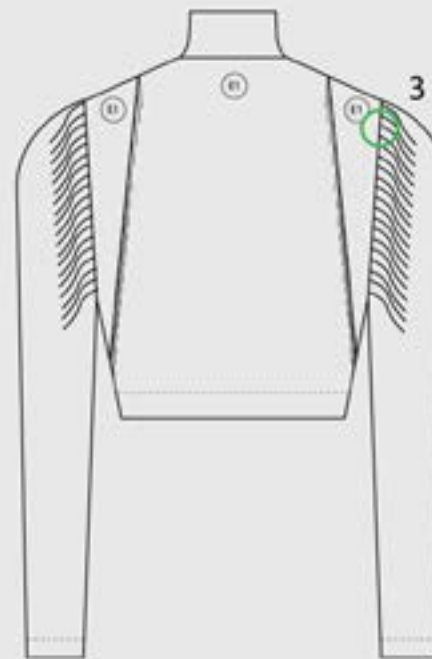
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar el cierre a 2cm.  
Las piezas E1 son desteñidas a mano para lograr efecto de envejecido.  
Unir las tiras de 10cm de hilos de tejer al final.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



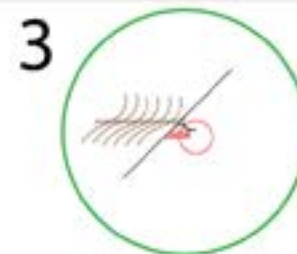
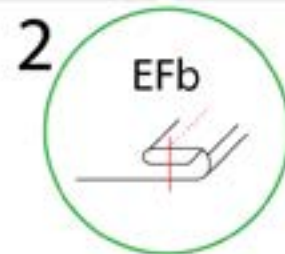
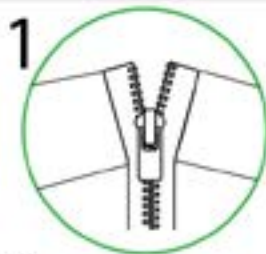
Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Hilos de tejer	Hilandesa	Café	Sisas
Denim Negro	Recolección	Negro Strech	Cuerpo de la prenda
Cierre	Lyra	Dorados	Frente de la prenda

### CROMÁTICA



Figura 83.  
Ficha técnica 016

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



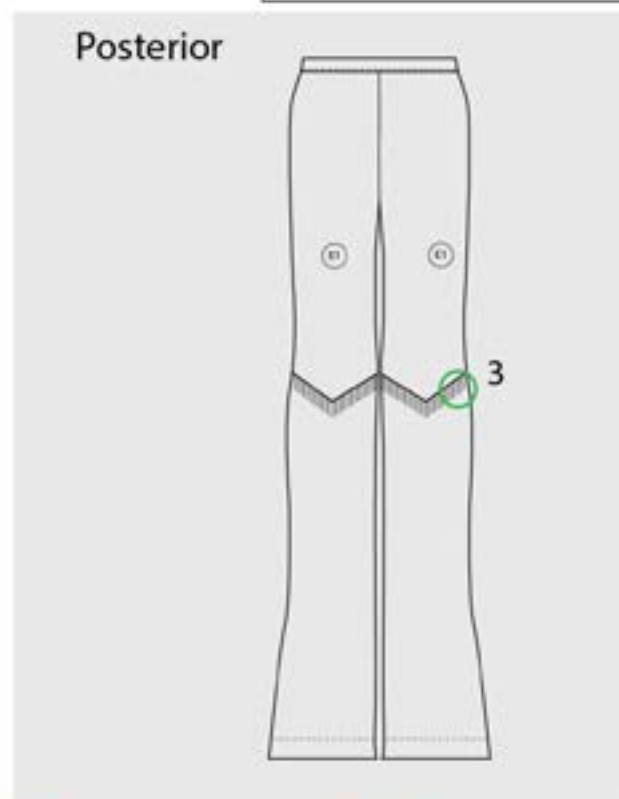
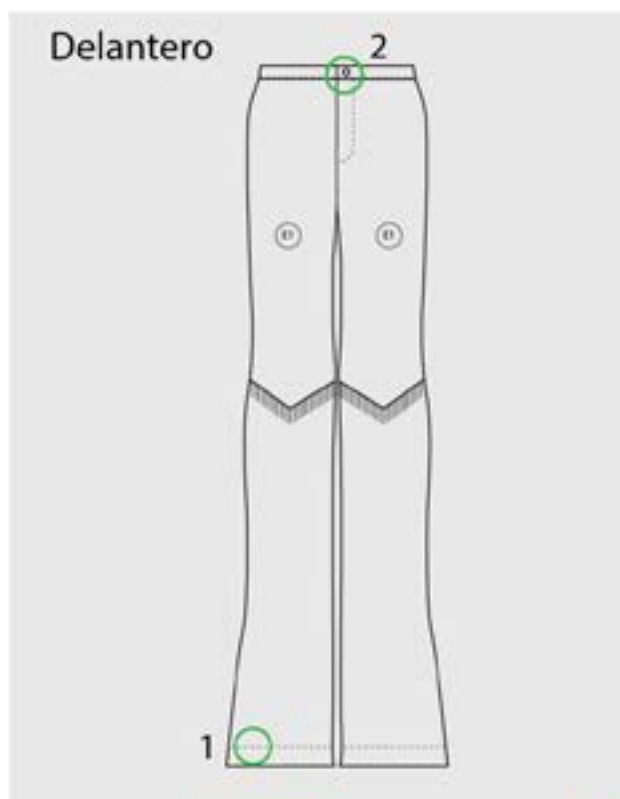
Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	016
Referencia	Pantalón Thomas
Talle	Único

### MEDIDAS

Altura de cadera	21 cm
Largo de tiro	30,5 cm
Largo de rodilla	57 cm
Largo de pantalón	98 cm
Contorno de cintura	70 cm
Contorno de cadera	89 cm
Contorno de basta	70 cm
Gavilán	4.45 cm

### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar. Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos. Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos. Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido.



### MUESTRAS



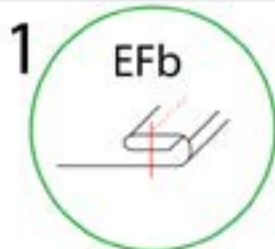
Tela Jabón Negra



Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Botones y cierres	Lyra	Plateado y dorados	Pretina y cierre

### CROMÁTICA



Figura 84.  
Ficha técnica 017

## Dorian Bustos - Diseño Textil e Indumentaria



Cliente	Grupo de baile Eclipse
Fecha	04/05/2023
Colección	New Game
Artículo	017
Referencia	Falda Thomas
Talle	Único

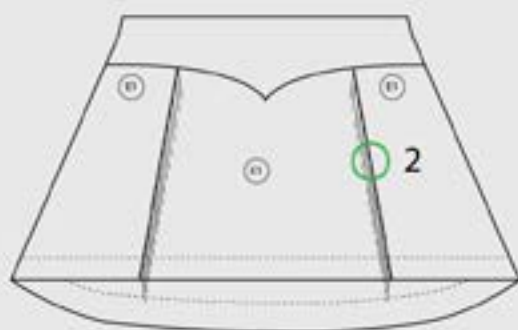
### MEDIDAS

Largo de falda	32,5 cm
Contorno de cintura	70 cm
Contorno de cadera	89 cm
Altura de cadera	21 cm

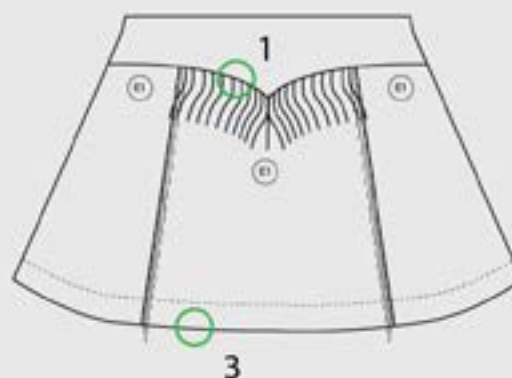
### Observaciones:

Colocar una tira de 5 cm de tela denim en los que requieran flecos para poder deshilar.  
Todas las uniones son realizadas con overlock de 5 hilos.  
Los dobladillos deben tener una costura overlock de 3 hilos.  
Colocar el cierre a 2cm.  
Las piezas E1 son desteñadas a mano para lograr efecto de envejecido.  
Unir las tiras de 10 cm de hilos de tejer al final.

### Delantero



### Posterior



### MUESTRAS



Tela Jabón Negra



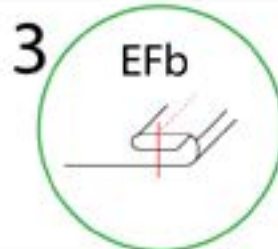
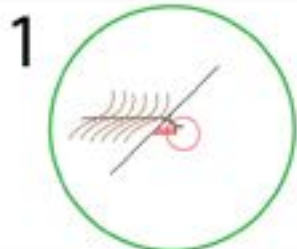
Denim Strech Azul



Denim Strech Negro



Hilos de tejer



### MATERIA PRIMA

Tipo	Proveedor	Descripción	Ubicación
Denim Azul	Recolección	Azul Strech	Cuerpo de la prenda
Tela jabón	Lyra	Negra	Cuerpo de la prenda
Hilos	GOGO	Negro	Cuerpo de la prenda
Hilos de tejer	Hilandesa	Café	Sisas
Denim Negro	Recolección	Negro Strech	Parte inferior de la prenda

### CROMÁTICA





## 4.4. Puesta en escena

### 4.4.1 Fotografía profesional de la línea de indumentaria

Figura 85.  
Fotografía 1 Alejandra



Figura 86.  
Fotografía 2 Alejandra





Figura 87.  
Fotografía 1 Andrea

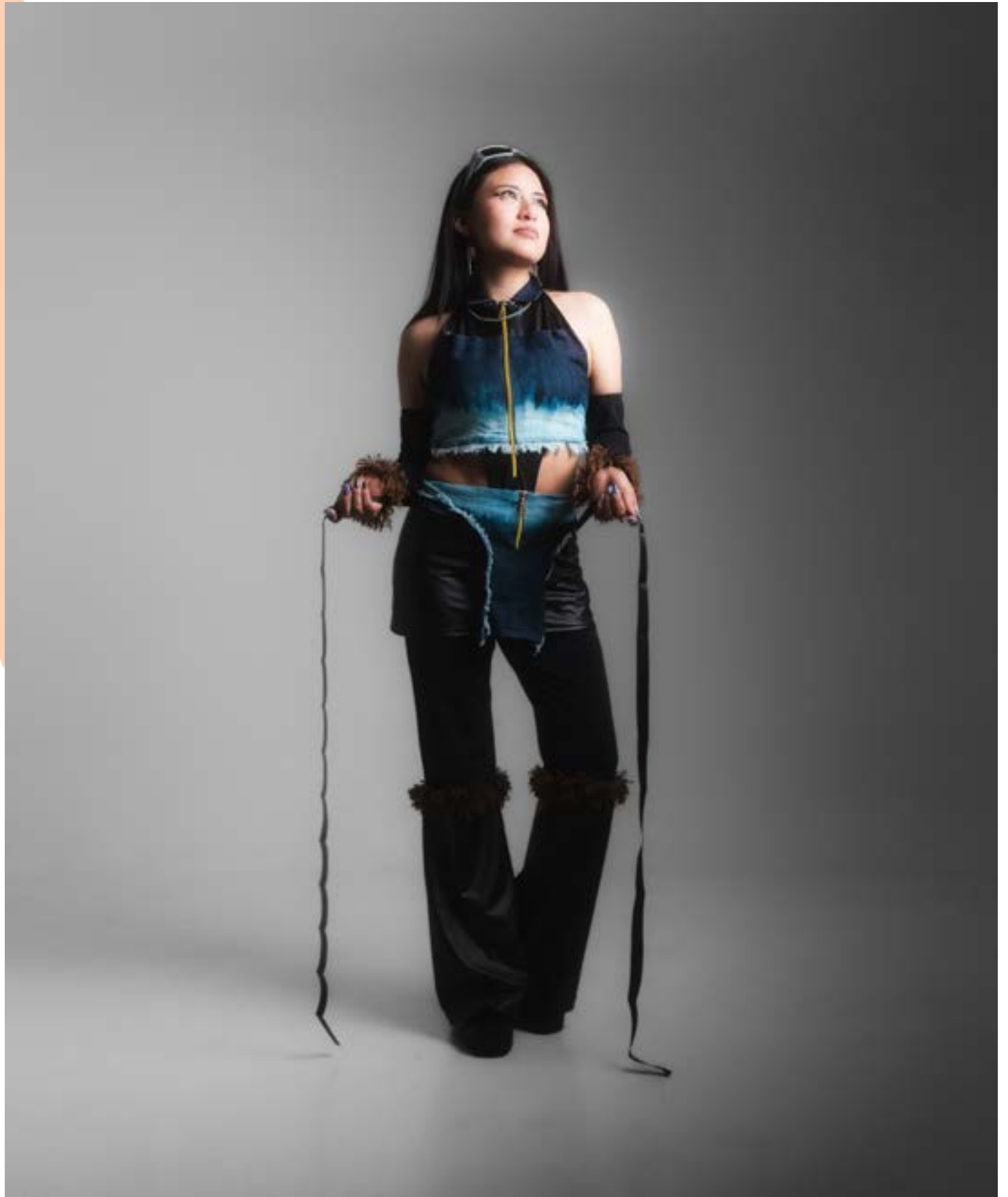


Figura 88.  
Fotografía 2 Andrea



Figura 89.  
Fotografía 1 Dorian

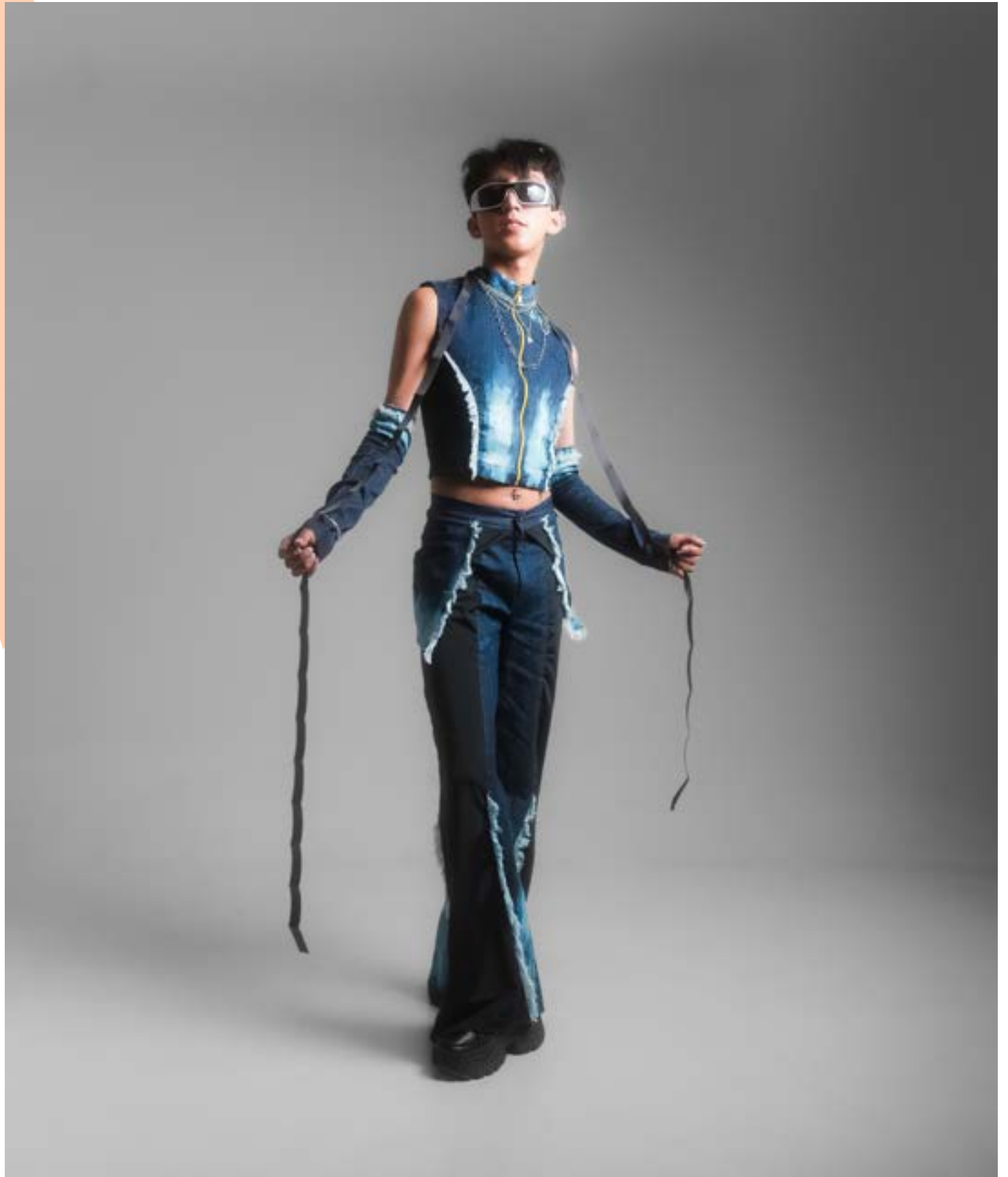




Figura 90.  
Fotografía 2 Dorian



Figura 91.  
Fotografía 1 Kazu

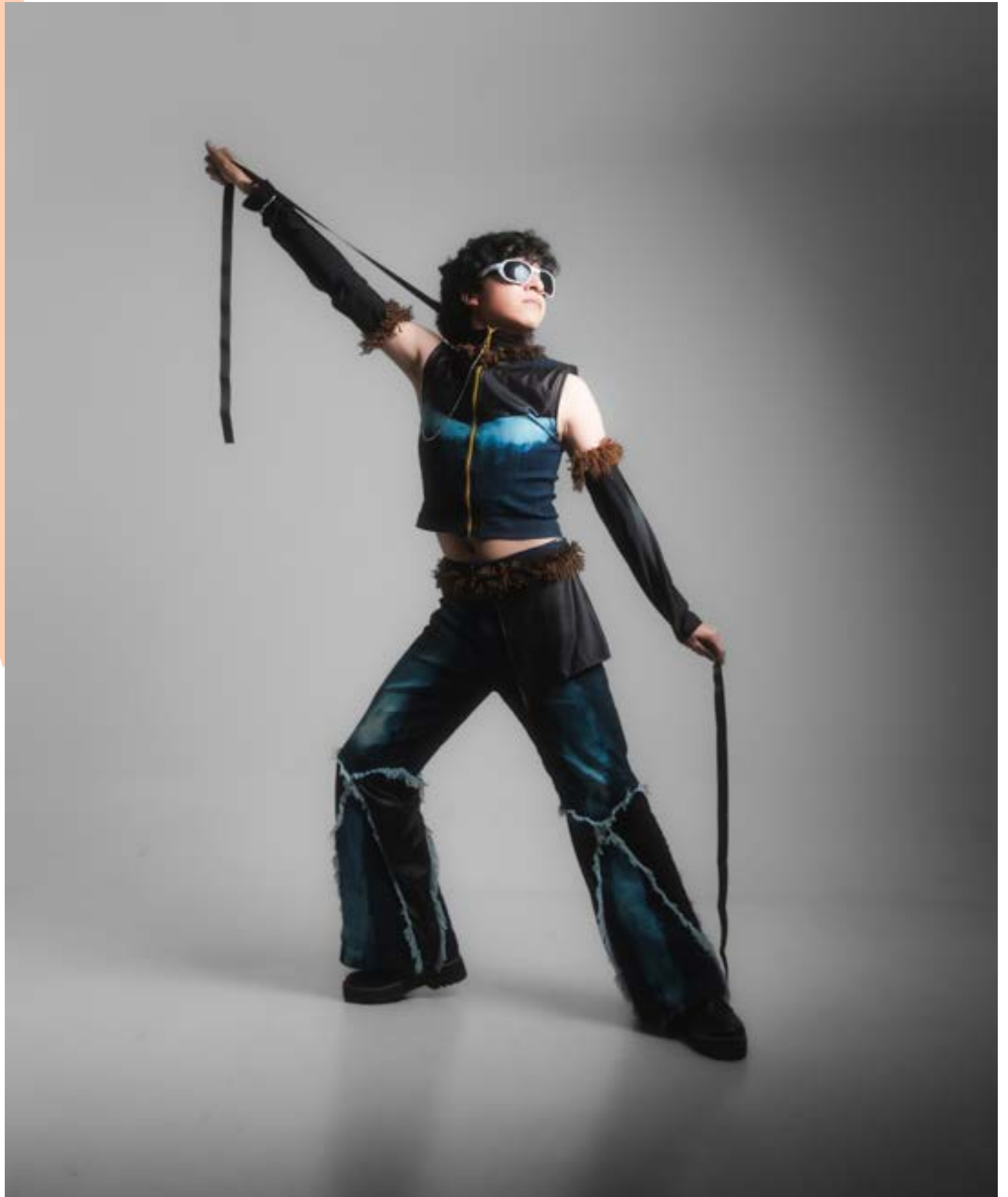


Figura 92.  
Fotografía 2 Kazu





Figura 93.  
Fotografía 1 Mabel



Figura 94.  
Fotografía 2 Mabel





Figura 95.  
Fotografía 1 Steven

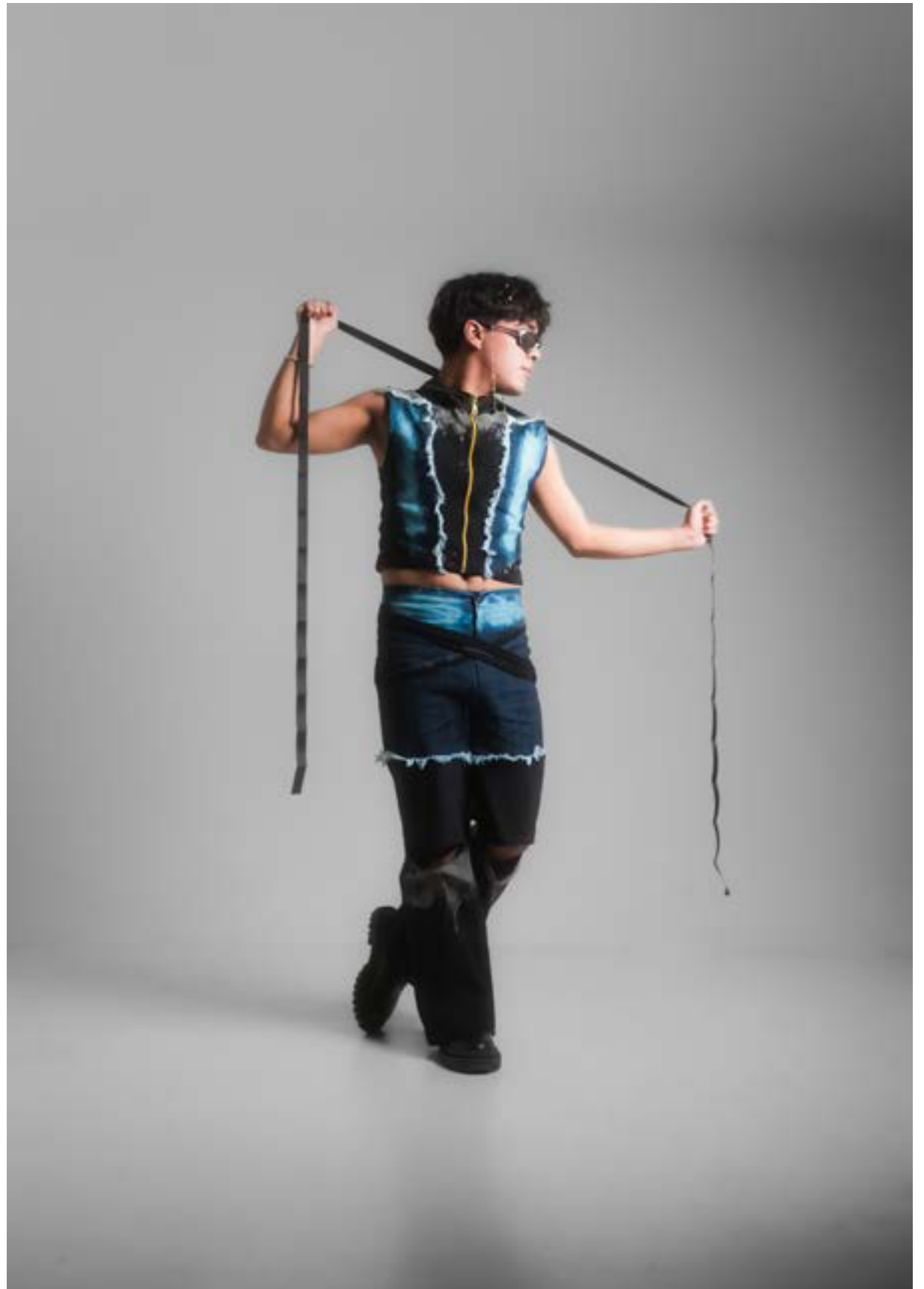




Figura 96.  
Fotografia 2 Steven



Figura 97.  
Fotografía 1 Thomas



Figura 98.  
Fotografía 2 Thomas





Figura 99.  
Fotografía 1 Eclipse



Figura 100.  
Fotografía 1 Eclipse



### 4.3.2.- Registro de la puesta en escena

(Se coloca un código QR que enviará directamente al lector a ver el registro de la puesta en escena mediante un video)

Figura 101.  
*Puesta en escena*





## CONCLUSIONES

Con el desarrollo y culminación del proyecto presentado, concluimos que: Al realizar el análisis del grupo de baile, y la comunidad de *dance cover* en general, se concreta la línea de indumentaria, que, gracias a las técnicas, tecnologías y materiales escogidos, se logra una combinación factible de ergonomía, expresividad y reducción de costos. La implementación de estas características en las prendas nos dió como resultado una línea única y funcional.

Gracias a la investigación de campo las propuestas pueden variar dependiendo de los conceptos que se manejan dentro del K-pop, pues según los bailarines, las coreografías y vestuario se escogen en base a este elemento. Se pudieron diferenciar las preferencias de los usuarios y nos adentramos más al contexto local. Se relaciona la dimensión expresiva del baile dentro del K-pop así como se establecen procesos de producción de indumentaria dentro de la comunidad *dance cover*. Además de reconocer particularidades necesarias de la indumentaria para el grupo escogido y las características de la línea propuesta.

Por otro lado, la concreción de la línea de indumentaria tuvo experimentaciones a mitad de su proceso de producción, ya que se reconocían aspectos que abaratan costos y mejoran la funcionalidad de las prendas. La aceptación por bailarines de *dance cover* en cuanto a la línea fue exitosa, mencionan que las prendas son aptas para realizar presentaciones de calidad debido a que permiten un buen desempeño escénico. Sin embargo, se determinó que la mayoría de procesos no son amigables con el medio ambiente, debido a sus grandes cantidades de residuos textiles y contaminación del agua.

La aplicación de un estilo, por parte del diseñador como por parte de la expresión de los bailarines y la elección de un motivo gestor da una infinita posibilidad de concreción de conjuntos de baile. Es importante seguir investigando más combinaciones, ya sea en conceptos del K-pop, estilos de los bailarines, materialidades, entre otros, pues se abre un gran paso al desarrollo de prendas que sean funcionales para bailarines de *dance cover* así como una nueva oportunidad para el mercado local relacionado con el K-pop.



## RECOMENDACIONES

Para poder elaborar conjuntos de indumentaria *dance cover*, se requiere analizar y estudiar los movimientos que se van a realizar, además del significado de la letra de las canciones escogidas, esto será primordial dentro de la dimensión expresiva tanto del grupo de baile como de la presentación final.

Dependiendo de los acabados que requiera la prenda, la experimentación seguirá variando, esto en conjunto del presupuesto o procesos involucrados para la reducción de costos. Además se recomienda experimentar antes del proceso de confección. Los materiales se escogen dependiendo de lo que se quiere realizar, además, después del análisis del movimiento, se define si los materiales deben presentar resistencia, elasticidad, finura, longitud, color, brillo, caída, etc.

Convivir con los bailarines y hacer una observación profunda a los diferentes grupos, e incluso asistir a diferentes eventos de baile, para tener un acercamiento con el usuario y reconocer nuevas necesidades del bailarínes.

## Referencias

- Angulo, C. A. (2015). Bocetar y bocetación. Foroalfa.org; FOROALFA. Recuperado en 13 de mayo del 2024 de <https://foroalfa.org/articulos/bocetar-y-bocetacion>
- Audaces. (2024). 17 tendencias Primavera/Verano para acertar de lleno en tu colección. Audaces. Recuperado el 13 de mayo de 2024, de <https://audaces.com/es/blog/tendencias-primavera-verano>
- Barrios, G. (2023). La línea como elemento del diseño de modas. LinkedIn. Recuperado el 17 de diciembre de 2023, de <https://www.linkedin.com/pulse/la-linea-como-elemento-del-dise%C3%B1o-de-m>
- Bell, A., & Mónica, S. (2023). Cómo son los Leo: Personalidad y características de este signo del zodiaco. Vogue México. Recuperado el 31 de marzo de 2024, de <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/signo-leo-personalidad-y-caracteristicas>
- Bertuzzi, M. (2010). Identidad y nacionalismo. Una mirada sobre la búsqueda de identidad y nuevas tendencias en el diseño de modas. Universidad de Palermo. Recuperado de <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/3665/1962>
- Bestratén, M., Hernández, A., Luna, P., Nogareda, C., Nogareda, S., Oncins, M., & Solé, M. D. (2008). Ergonomía. Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo. Recuperado de <https://www.insst.es/documents/94886/710902/Ergonom%C3%ADa+-+A%C3%B1o+2008.pdf/18f89681-e667-4d15-b7a5-82892b15e1fa>
- Blanco, S. (2019). El kpop, género, industria y movimiento. Letras, 1(8), 1-9. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/letras/article/view/5770>
- Bosch, H. (2023). Conceptos del K-Pop: de lo clásico a lo innovador. Nola. Recuperado de <https://nolae.es/blogs/overview/k-pop-konzepte-von-klassisch-bis-innovativ>
- Berenguer, M. (2006). El reciclaje, la industria del futuro. Centro de Información y Gestión Tecnológica de Santiago de Cuba. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1813/181322792005.pdf>
- Cabrera, G. (2017). Diseño de trajes ergonómicos de Baile Deportivo para mujeres jóvenes. Cuenca. <http://>





dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7089

Caguana, D., & Díaz, P. (2020). Desarrollo de una línea de indumentaria con diseño de autor para el segmento de baja gama. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/10020>

Campos, R. (2023). K-pop y *dance cover* en Puebla: Una didáctica émica transcultural K-pop and *dance cover* in Puebla. *Magotzi*, 11(21), 1-10. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ia/article/view/9854/9715>

Cano, C., Cruz, W., & Fernández, C. (2014). Creadores de Vestidos, creadores de Mundos. Diseño de Vestuario. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/1472>

Chicaiza, E. (2021). K-pop e industrias del ocio y entretenimiento: construcción de identidades juveniles mediante el consumo del K-pop (Quito, 2020). Universidad Central del Ecuador. Quito. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/989e3a48-83c4-4d2e-ab60-2e7bec8056ba/content>

Dávalos, A., & Díaz, J. (2015). Video documental: K-pop y la creación de nuevos imaginarios a partir de esta cultura en los jóvenes, adolescentes de la ciudad de Quito que integran el grupo “TEUKIPOP”. Quito. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9807/6/UPS-QT07404.pdf>

Doria, P. (2014). Sobre la Enseñanza del Diseño de Indumentaria. 1(48), 37-47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5234537>

Editorial Etecé. (2021). León (animal). Concepto. Recuperado el 31 de marzo de 2024, de <https://concepto.de/leon/>

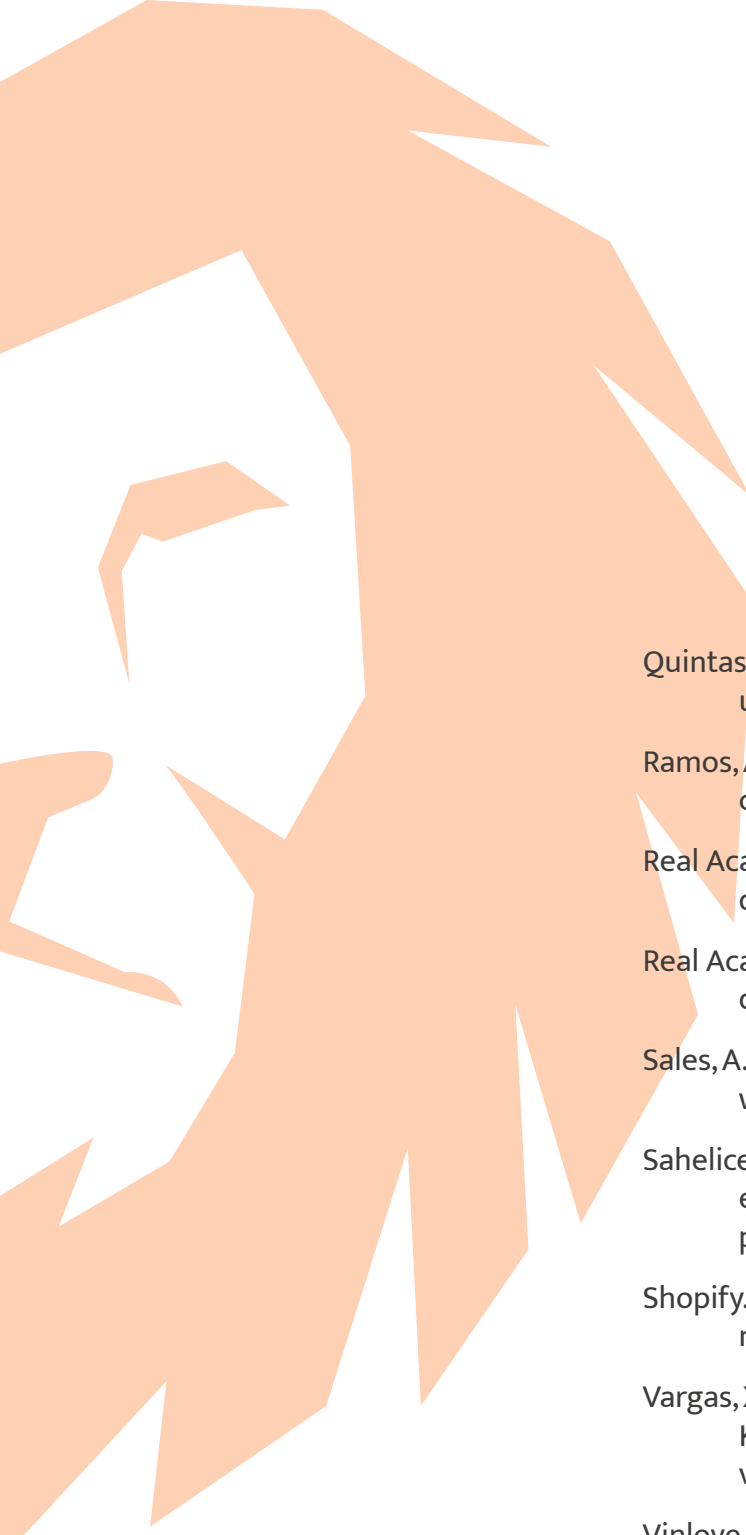
Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. D.R. Librería S.A. de C.V.

Galarza, M., & Segarra, B. (2017). Estudio ergonómico para la creación de uniformes para niños de edad preescolar. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7087>.

Gómez, S. (2005). Los contenidos de expresión corporal. (B. Learreta Ramos, Ed.; 4th ed., Vol. 2). INDE Publicaciones.

Koeltzsch, G. (2019). Performance asiática moderna en cuerpos latinos. La cultura K-pop en el Noroeste Argentino. En R. d. L. Silva (Ed.), *Performances culturales en América Latina: estudios de lo popular, género y arte.* (pp. 73-100). Purmamarka Ediciones. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/121761>

- 
- Leung, S. (2012). Catching the K-Pop Wave: Globality in the Production, Distribution, and Consumption of South Korean Popular Music. Academia.edu. [https://www.academia.edu/10066931/Catching\\_the\\_K\\_Pop\\_Wave\\_Globality\\_in\\_the\\_Production\\_Distribution\\_and\\_Consumption\\_of\\_South\\_Korean\\_Popular\\_Music](https://www.academia.edu/10066931/Catching_the_K_Pop_Wave_Globality_in_the_Production_Distribution_and_Consumption_of_South_Korean_Popular_Music)
- Liew, K. K. (2013). Global cosmopolitanization and local spatialization. En *The Korean Wave: Korean Media Go Global*. Routledge, Taylor & Francis Group. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315859064-13/pop-dance-trackers-cover-dancers-liew-kai-khiun>
- Martinez, J. (2019). El consumo cultural y la construcción de masculinidad de los jóvenes que realizan K-Pop en Quito. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6630/1/T2855-MC-Martinez-El%20consumo.pdf>
- Guzmán, A. (2017). Manual de Costos y Precios para empresas textiles. Studocu. <https://www.studocu.com/bo/document/universidad-privada-del-valle/sistemas-de-control/32-manual-de-costos-y-precios-para-empresas-textiles/37342221>
- Miño, T. (2022). Fotoreportaje sobre la espectacularización en el consumo de la cultura coreana Hallyu en la ciudad de Quito. Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22029/1/TTQ628.pdf>
- Molina, E. (2021). Diseño de indumentaria especializada para danza árabe en Ecuador. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11075>
- Montero, J. (2019). Producción, comercio y condiciones laborales en la industria de la indumentaria tras la reciente crisis económica internacional. XXI Jornadas de Geografía de la UNLP. [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.13596/ev.13596.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13596/ev.13596.pdf)
- Mosquera, V., & Ponce, A. (2022). Consumo de contenido digital sobre la cultura K-pop y el efecto en las representaciones juveniles en Ecuador. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6324/1/Mosquera%20L%C3%B3pez%20Viviana%20Lisbeth%20.pdf>
- Paparone, F. (2023). K-pop y sensibilidades juveniles: una reflexión teórico-conceptual desde una sociología de los cuerpos y las emociones. *Intersticios*, 17(1), 31-57. <https://intersticios.es/article/view/23361>
- Quezada, S., & Sanmartín, D. (2019). Diseño de indumentaria como soporte alternativo para la difusión de obras de arte. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9119>
- Quintana, R. (2019). La Danza en las dimensiones del Ser Humano y los contenidos escolares. *Plumilla Educativa*, 1(23), 93-120. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/plumillaeducativa/article/view/3349>

- 
- Quintas, N., & Quintas, E. (2010). La dimensión comunicativa de la moda. *Zer*, 15(28), 197-212. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3344825>
- Ramos, A. (2014). Bocetación. Prezi. Recuperado en 13 de mayo del 2024 de <https://prezi.com/cmil1pfzfybo/bocetacion/>
- Real Academia Española. (s/f). Usuario. En diccionario de la lengua española. Recuperado en 13 de mayo del 2024, de <https://dle.rae.es/usuario?m=form>
- Real Academia Española. (s/f). Empoderamiento. En diccionario de la lengua española. Recuperado en 13 de mayo del 2024, de <https://dle.rae.es/empoderamiento?m=form>
- Sales, A. (2024). Guía primavera 2024: Cómo dominar la tendencia denim sobre denim. *Glamour*. <https://www.glamour.mx/articulos/como-dominar-la-tendencia-denim-sobre-denim>
- Sahelices, C. (2022). Nuevos modelos de exportación musical: El K-pop y su consumo por la audiencia española. Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/55751/TFM-J-86.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Shopify. (2022). ¿Qué es un Moodboard, para qué sirve y cómo se hace?. Shopify. Recuperado en 13 de mayo del 2024 de <https://www.shopify.com/es/blog/que-es-un-moodboard>
- Vargas, X., & Woo Park, H. (2015). La globalización de productos culturales: Un Análisis Webométrico de Kpop en países de habla hispana. Universidad de Palermo. <https://revistes.uab.cat/redes/article/view/v26-n1-vargasmeza-park/525-pdf-es>
- Vinlove, A. (2022). El arte del vestir: Utilizando el Upcycling como constructor de la identidad y de espacios creativos compartidos en el diseño de indumentaria sostenible. Universidad de Palermo. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/9638/16239>
- WGSN (2023). 5 Colores clave para el P/V 25. WGSN. Recuperado de <https://www.wgsn.com/es/blogs/5-colores-clave-para-pv-25>
- Yepez, A. (2017). Diseño de indumentaria para personas con síndrome de Down. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7253>



